4 CD

4 PEŁNE WERSJE GIER

• CLOSE COMBAT 4 • HEXEN 2
• MIDNIGHT GT • RAGE RALLY

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916

CD-ACTION®

Numer 06/2003 (87) Czerwiec Cena 18 zł 50 gr w tym 7% VAT

CHAMPIONSHIP MANAGER 4
Eld mówił nawet o 10/10...

BLACK HAWK DOWN
Helikopter w ogniu, a gracze w...?

INDIANA JONES & THE EMPEROR'S TOMB
Lepszy niż Rambo i Terminator

DEVASTATION™
Interakcja rodzi dewastację

NOWE HITY Z FIRMY
Codemasters®
PRISONER OF WAR™
IGI 2 - COVERT STRIKE™
TOCA RACE DRIVER™
COLIN McRAE RALLY 3™
Szczegóły na następnej stronie

Nr 87 • 06/2003 • Czerwiec • 18,50 ZŁ (w tym 7% VAT)
9 771426 291037 06

Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.

www.cdaction.com.pl

MISTRZOWIE KODU

Weź udział w rajdach samochodowych wcielając się w samego Colina McRae w nowej odsłonie najlepszej gry rajdowej!

colin mcrae rally 3™

Premiera Czerwiec 2003

Wersja ..... PC*
Wersja językowa ..... polska, pełna
Cena ..... 99,90 zł
* wersja na Playstation 2 już w sprzedaży

Zostań komandosem i walcz z międzynarodowym terroryzmem! Poznaj kulisy supertajnych operacji w nowej części realistycznej gry taktycznej.

I.G.I.-2™ COVERT STRIKE™

Już w sprzedaży!

Wersja ..... PC
Wersja językowa ..... polska, pełna
Cena ..... 99,90 zł

Wykradnij najpilniej strzeżone tajemnice III Rzeszy! Wykaż się odwagą i sprytem, zaznaj smaku niebezpieczeństwa w doskonałym połączeniu gry przygodowej i akcji.

WORLD WAR II PRISONER OF WAR™

Już w sprzedaży!

Wersja ..... PC*
Wersja językowa ..... polska, kinowa
Cena ..... 99,90 zł
* wersja na Playstation 2 już w sprzedaży

© 2002 the Codemasters Software Limited Company. Wszelkie prawa zastrzeżone. Codemasters i logo Codemasters są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „Race Driver"™, „Colin McRae Rally"™, „Covert Strike"™, „Prisoner of War"™, „GENIUS AT PLAY"™ są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „TOCA"™ jest zarejestrowanym znakiem handlowym należącym do Toca Tour Limited. „Colin McRae"™ oraz podpis Colina McRae są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Colina McRae. „IGI"™ jest znakiem handlowym należącym do Innerloop Studios. Wszelkie prawa, znaki towarowe, projekty i zdjęcia producentów samochodów użyte są przez Codemasters na podstawie licencji. Wszystkie pozostałe znaki oraz prawa należą do ich prawnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

PREZENTUJĄ!

Codemasters®
GENIUS AT PLAY™

Poznaj najbardziej realistyczne i dynamiczne wyścigi samochodowe na PC!
Delektuj się doskonałym modelem jazdy, kolizji oraz wciągającym trybem kariery.

TOCA RACE DRIVER

Już w sprzedaży!

Wersja	PC*
Wersja językowa	polska, pełna
Cena	99,90 zł

* wersja na Playstation 2 już w sprzedaży.

SPECJALNA WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

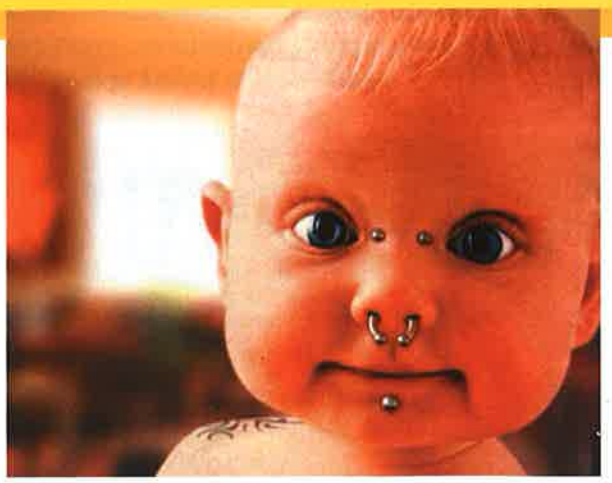
Codemasters®
GENIUS AT PLAY™

PATRONAT MEDIALNY
wp.pl gry.wp.pl
CLACTION
GT MAGAZYN TUNINGU

Logitech
KOMFORT I PRECYZJA
Polecamy serie myszy MX

Witamy w największym czasopiśmie o grach w Polsce!

Cze! Cze! Czerwiec!



...Czerwiec. Nazwa tego miesiąca pochodzi (pośrednio) od czerwia (czyli takiego robala). Czerw - tak, to kojarzy się nam z Diuną (Dune) - czyli na nasze: wydmą. A jak wydma - to nagrzany słońcem piasek, czyli plaża. A jak słoneczna plaża - to już wszystko jasne. Wakacje. Taak. Już niedługo nadejdą. Naturalnie można było opowiedzieć to dużo prościej - ale u nas, w CDA, nie wszystko zawsze toczy się prosto i zrozumiale, czego właśnie mieliście mały dowód. :)

Niekiedy jednak wszystko idzie - ba, toczy się - szybko i prosto niczym lawina. Ot, była ankieta? Była. Wyraziliście swe opinie? Wyraziliście. Wcielamy je w życie? No, właśnie: wcielamy je w życie! W zeszłym miesiącu pisaliśmy, że „za parę miesięcy zobaczycie jej efekty". Naturalnie była to podpucha - żeby was zaskoczyć. Zmiany wprowadzamy „od zaraz", teraz, już, natychmiast!

Jakie zmiany? Najróżniejsze. Dla przykładu zmodyfikowaliśmy stopkę (info), nadając jej nowy kształt i wzbogacając ją o dodatkowe funkcje. Po wielu latach ulegliśmy w końcu waszej presji, wprowadzając dodatkowe oceny (za grafikę, dźwięk i grywalność). Od razu zaznaczamy, że jest to tylko i wyłącznie efekt waszych próśb i gróźb, gdyż naszym zdaniem - jedna ocena w pełni by wystarczyła. Ale jak mówili już starożytni Rzymianie „vox Populi - vox Dei", czyli „głos ludu - głosem Boga"... Spróbowaliśmy też zmodyfikować co nieco styl, w jakim składane są recenzje. Żeby było to bardzie widoczne, w tym numerze część recenzji zrobiliśmy „po staremu", część „po nowemu". Sami oceńcie, który wam bardziej pasuje - możliwe jest też „wypośrodkowanie" obu systemów. W tym numerze jest też nieco więcej sprzętu, a i sam dział sprzętowy jest ciut inny niż przedtem - nowa „ramka", oceny...

...A czy zauważyliście, że nasze logo uległo lekkiej ewolucji? Nie? To bardzo dobrze! O to właśnie szło. Chcieliśmy je troszkę unowocześnić, jednocześnie nie gubiąc jego od dawna wam znanej formy. Zatem jeśli nie zauważyliście sami, bez naszej sugestii, pewnych zmian, to znaczy, że się nam udało. Z tym naszym logosem jest ten problem, że jest już nieco archaiczny - ale z drugiej strony, nikt o zdrowych zmysłach nie wywali na złom np. Jaguara z lat 50 TYLKO dlatego, że nie wygląda jak najnowsze Toyoty czy Fordy. Myślimy, że odświeżone logo wygląda w sumie tak samo - ale mniej „plastykowo" niż poprzednie, a jednocześnie łatwiej je zakomponować z resztą okładki. Zatem nie oczekujemy, że będziecie nam to mieli za złe.

A to, że są 4 CD, już na pewno sami dostrzegliście. Trudno tego nie dostrzec. :) Ale w końcu są wakacje - więcej czasu na zabawę. Więc czemu nie? Tym bardziej że cena została bez zmian, zatem ten czwarty CD to po prostu prezent dla Was. Zamiast gadżetu - CD. No i mogliśmy dzięki temu dać cztery pełne wersje gier. Taka liczba płyt wymagała małego eksperymentu w sposobie pakowania CD. Wymyśliliśmy sobie takie poręczne pudełko. Nieźle, nie? Nie zdradzimy dziś, czy te cztery CD są na stałe, czy tylko tak sobie. Trwajcie w niepewności do przyszłego miesiąca. :P

Tradycyjnie czekamy na wasze opinie dotyczące tych wszystkich zmian...

„Nie tylko gramy" - spodobało się... Zatem zagościło na naszych stronach na stałe i powoli będzie zwiększać objętość. Planujemy też powrót do poprzedniej formuły Gamewalkera – już od następnego numeru! A ściślej mówiąc - do stworzenia zupełnie nowej formuły, w której luz i konkretne informacje będą ze sobą splecione tak ciasno, jak to tylko możliwe. Powinno się Wam to spodobać. Nie tylko zresztą to, zatem już dziś radzimy nie przegapić następnego numeru CDA. Z wielu, wielu przyczyn warto go będzie mieć...

Ale póki co wracajmy do numeru 06/03. Nie ma w nim może tak wielu „rodzynków" jak w numerze 05, ale i tak jest mnóstwo do „przetrawienia". Nie będziemy tu wymieniać tytułów, od tego jest spis treści – albo po prostu czytajcie jak leci. Tym bardziej że w tym numerze właściwie nie ma gier, które otrzymały ocenę niższą niż 6. Nie znaczy to, że developerzy w końcu solidnie wzięli się do pracy - po prostu mając do wyboru zamieszczenie gry, która dostała np. 8 albo takiej, która zasłużyła na 5 i mniej - wybieraliśmy tę pierwszą. Wiemy, że niektórzy z Was lubią czytać recenzje słabszych gier, a to z racji tego, że autorzy się nad nimi pastwią. Tym zalecamy lekturę Kaszanki Zone, która w pełni Wam wynagrodzi brak słabych gier w tym numerze CDA.

Nadal przypominamy też o naszej odnowionej stronie WWW. Dzieje się tam coraz więcej i jest coraz ciekawiej. Pojawiło się np. Forum Actionum, na którym czytelnicy mogą dyskutować ze sobą (i nami) na rozmaite tematy. Możecie też pisać własne recenzje (zamieścimy je na stronie WWW) - i nie tylko recenzje. Warto tam zaglądać...

Zaraz! Czerwiec to przecież także Dzień Dziecka! A jako że stale i wciąż powtarzamy, iż niezależnie od wieku każdy z nas JEST dzieckiem - wszystkim czytającym nas dzieciakom, od lat 5 do 95, życzymy wszystkiego najlepszego, by zawsze mieli powody do radości i zawsze znajdowali w CDA coś, co im tę radość daje.

Miłej lektury

Zbigniew Bański *Jerzy Poprawa*

PS **CDA 7/03 ukaże się w sprzedaży na tydzień przed wakacjami!!!**

CD-ACTION®

e-mail: cdaction@cdaction.com.pl
www.cdaction.com.pl
Nr 06/2003 (87)
czerwiec 2003

Redakcja
50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (071) 341 99 11

Redaktor naczelny Zbigniew Bański
Zast. redaktora naczelnego Jerzy Poprawa
Zespół redakcyjny Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński
Stali współpracownicy Daniel Bartosik, Sławek Błyskal, Łukasz Ronczol, Jan Jankowski, Sławek Lipowski, Maciek Kuc, Michał Lukasiewicz, Tomasz Matusik, Paweł Musiałowski, Przemysław Ostrowski, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Sołtys
Redaktor techniczny Jacek Sawicki
DTP Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Jacek Sawicki
Korekta
Damian Bednarek

Wydawca
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes Witold Woźniak
Członek zarządu Jerzy Szulwic

Dyrektor wydawniczy Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy Andrzej Chojnowski
Dyrektor ds. produkcji Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu Maria Kardas

Dział reklamy
Dyrektor Katarzyna Jabłońska
Kierownik Biura Reklamy czasopism komputerowych
Monika Walczak
tel. (22) 5163519
e-mail: monika.walczak@bauer.pl

Zespół
Maciej Szwajkowski
tel. (22) 5163517
e-mail: maciej.szwajkowski@bauer.pl

Jarosław Czujak
tel. (22) 5163544
e-mail: jaroslaw.czujak@bauer.pl

Koordynator ds. reklamy Aleksandra Blicharz, Beata Ciosek
tel. (022) 5163543
fax (022) 5163590
e-mail: aleksandra.blicharz@bauer.pl

Public Relations, Promocja Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
Beata Jankowska - tel. (22) 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

Zespół
Anna Chojnowska tel. (022) 517 05 80
Iwona Chojecka tel. (022) 517 05 35
Marcin Ziółkowski tel. (022) 517 05 36
Agnieszka Przybylińska tel. (022) 517 05 33

Promocja prenumeraty
Magdalena Czerwińska tel. (022) 517 05 34

Reklamacje płyt CD
Bartosz Anielski - tel. (71) 343 24 11
e-mail: reklamacja@wroc.bauer.pl

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

BAUER
www.bauer.pl

pozwólswoimstopomrozpłynąćsięwpowietrzu.

Zaprojektowany w technologii wentylacji ClimaCool układ kanalików, odpowietrzników, otworów działa tym intensywniej, im więcej się ruszasz. adidas.com/climacool

CLIMACOOL

adidas

FOREVER SPORT

Spis treści

ZAWARTOŚĆ COVER CD

Zawartość Cover CD 008

ZAPOWIEDZI

Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy 022
Worms 3 024
Bloodline 026
Warlords 4 028
Syberia 2 030
Restaurant Empire 032
Atlantica 034
Fahrenheit 036

BETA

Ghostmaster 040
Colin McRae Rally 3 042

RECENZJE

Enclave 050
Blitzkrieg 054
DF: Black Hawk Down 058
Indiana Jones and the Emperor's Tomb 062
HoMM4: Winds of War 066
Jurrassic Park: Op. Genesis 068
Vietnam: Line of Sight 072
Toca Driver 074
Empire Earth: Sztuka podboju 078
Championship Manager 4 080
Harbinger 082
Devastation 084
Stronghold: Crusader 088
Gun Metal 090
Anno 1503 096
C&C Generals PL 099

NIE TYLKO GRAMY

Win 98/XP na jednym HDD 118
Jak i co kupować 119

INNE

Kalejdoskop 014
Okładka Hexen 2 038
Gamewalker 046
Okładka CC 4 094
Kaszanka Zone 100
O grach inaczej - horrory 102
Instrukcje do gier 107
VETO 112
FPP Zone 114
Na Luzie 116

Prenumerata 140
Action Redaction 142
Tipsy 146

HARDWARE

Canon i500 135
Creative Mouse Lite 127
Gainward FX PowerPack! 139
His All-in-Wonder 9000 Pro 134
Leadtek vs. Gainward 128
Leadtek WinFast K7NCR18G-Pro 136
Logitech Z-340 + Labtec Pulse-350+ LongTech SP-700 2.1 130
Napa DAV326 125
Napa PA22 i PA28 126
NEWSY 120
Nokia 7250 132
Samsung SW-252 136
Samsung SyncMaster 172V 133
Sparkle FX 5200 138
Wentylatory Thermaltake 124

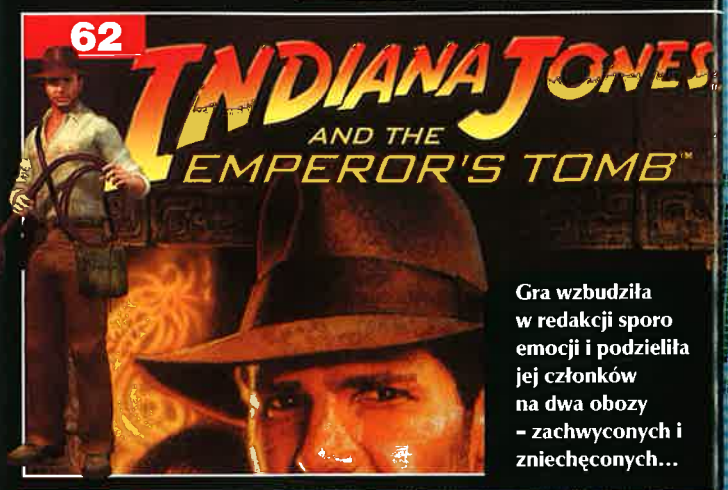
INDEKS GIER

Anno 1503 096
Atlantica 034
Blitzkrieg 054
Bloodline 026
C&C Generals PL 099
Championship Manager 4 080
Colin McRae Rally 3 042
Devastation 084
DF: Black Hawk Down 058
Empire Earth: Sztuka podboju 078
Enclave 050
Fahrenheit 036
Ghostmaster 040
Gun Metal 090
Harbinger 082
HoMM4: Winds of War 066
Indiana Jones and the Emperor's Tomb 062
Jurrassic Park: Op. Genesis 068
Restaurant Empire 032
Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy 022
Stronghold: Crusader 088
Syberia 2 030
Toca Race Driver 074
Vietnam: Line of Sight 072
Warlords 4 028
Worms 3 024

HITY NUMERU

54 Blitzkrieg

Czarny koń numeru. Pozornie to RTS taki sam jak np. Sudden Strike. Ale "w praniu" okazuje się rewelacyjny. Dlaczego?



62 Indiana Jones and the Emperor's Tomb

Gra wzbudziła w redakcji sporo emocji i podzieliła jej członków na dwa obozy - zachwyconych i zniechęconych...

74 TOCA Race Driver

Allor - po odpaleniu jej - niemal rozpływał się z błogości. Zobacz, czy faktycznie miał powody.

80 Championship Manager 4

Fani tego rodzaju gier urwaliby nam głowy przy samych piętach, gdybyśmy nie zarekomendowali tego tytułu. :)

84 Devastation

Dawno już nie było gry, w której interaktywność z otoczeniem byłaby na tak dobrym poziomie...

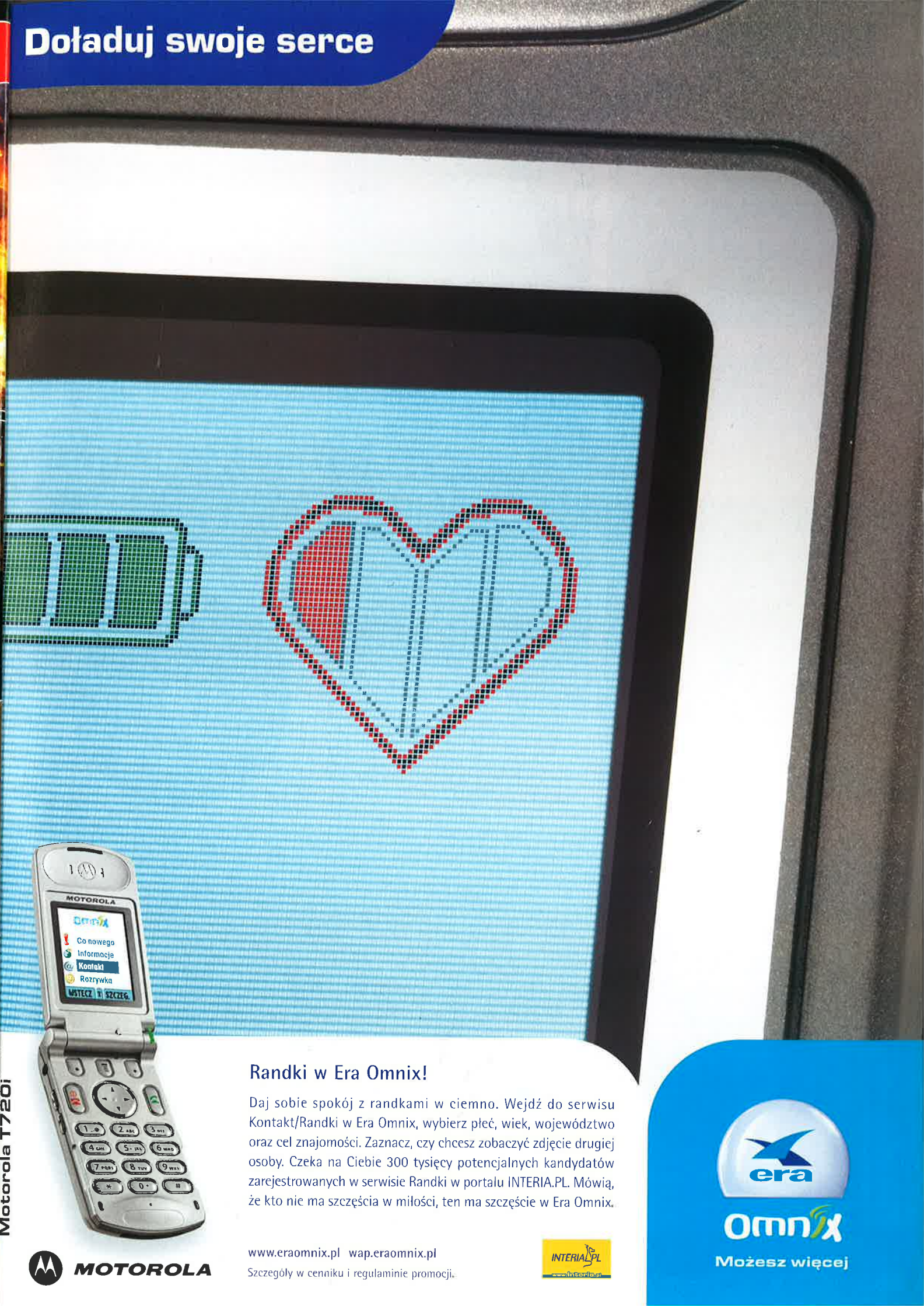
Reklama

ARDsoft
HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA
gry, programy, nośniki, akcesoria komputerowe, materiały eksploatacyjne,
Tel./Fax (0-22) 863 79 56; 0 602 63 54 74
E-mail: ardsoft@ardsoft.com.pl http://www.ardsoft.com.pl
02-486 Warszawa ; Al.Jerozolimskie 200

SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

Adidas 5, Asus 15, Ard-Soft 6, Canon 125, Cenega 47, 49, CD-Projekt 1, 2, 3, 17, 19, 21, 23, 25, 27, 33, 35, 37, Creative Labs 13, Era 7, Exe 147, Hyper 141, Lem 53, 57, 67, LK Avalon 113, Manta 39, 71, 93, Media-Tech 135, Multimedia Vision 129, 131, 133, NEC 148, Play 45, Play IT 95, Rubikon 127, Simplus 11, Wapster 137

Doładuj swoje serce



Randki w Era Omnix!

Daj sobie spokój z randkami w ciemno. Wejdź do serwisu Kontakt/Randki w Era Omnix, wybierz płeć, wiek, województwo oraz cel znajomości. Zaznacz, czy chcesz zobaczyć zdjęcie drugiej osoby. Czeka na Ciebie 300 tysięcy potencjalnych kandydatów zarejestrowanych w serwisie Randki w portalu INTERIA.PL. Mówią, że kto nie ma szczęścia w miłości, ten ma szczęście w Era Omnix.

www.eraomnix.pl wap.eraomnix.pl

Szczegóły w cenniku i regulaminie promocji.

INTERIA.PL

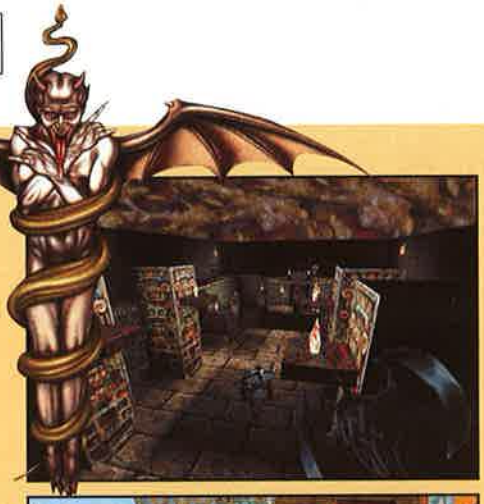
era Omnix

Możesz więcej

MOTOROLA

Motorola T720i

Hexen 2



Gatunek: **FPS**
Wymagania minimalne: **P120, 32 MB RAM, Win 95**
Wymagania sugerowane: **P266, 64 MB RAM, wskazany akcelerator, Win 9x/00/ME/XP**
Multiplayer: **tak**
Muzyka na CD: **jaaasne!**
Premiera: **sierpień 1997**
Recenzja w CDA: **11/97**
Ocena w CDA: **9/10**

Fragmenty recenzji Peter Pana

Jak zapewne wiecie, Hexen 2 stworzony został na engine Quake, który jednak znacznie poprawiono i "odsterylizowano". Hexen 2 nie składa się z typowych etapów. Tak naprawdę cała gra to jedna wielka misja podzielona na cztery zasadnicze lokacje, a każda z odrębną grafiką. Jeśli dodać do tego doskonale brzmiącą muzykę (16 audiotracków) - ciężką, mroczną i niepokojącą - uzyskamy coś, w co zanurzamy się wraz z głową, a nosem z rozkoszy puszczamy bańki.

Możemy wybrać jedną z 4 postaci (nekromanta, palladyn, assasyn, krzyżowiec). Teoretycznie każda z nich może używać 4 różnych odmian broni - ale w praktyce, dzięki podrasowaniu oręża za pomocą Tome of Power, jest ich dwa razy tyle, czyli w sumie 32 odmiany. Do tego należy dodać mnóstwo rozmaitych artefaktów, oferujących ciekawe zdolności.

Jak można podsumować tę grę? Znakomita, ze specyficznym klimatem i wysoką (szczególnie w przypadku multiplayera) grywalnością. Do tego nie pozbawiono jej elementów zwariowanego humoru (owieczki czy strzelanie z katapulty - sami zobaczycie). Hexen 2 będzie wspaniałą grą na wiele wieczorów i zarwanych do świtu nocy.

UWAGA!
Grę można zainstalować w trybie software albo Open GL. W tym drugim teoretycznie "wyciąga" co najwyżej 800 x 600, w praktyce łatwo ją zmusić, by osiągnęła dowolną rozdzielczość.

Jak? Wejdź do katalogu z grą i zrób skrót do pliku glh2. Kliknij ikonę prawym przyciskiem myszy i wybierz opcję Właściwości. W Oknie docelowym zobaczysz coś takiego:

F:\Hexen 2\glh2.exe (naturalnie zamiast F:\ może być inna litera - zależy, na jakiej partycji zainstalujecie grę), po cudzysłowie zrób jedną spację i dopisz coś takiego:

-Width xxxx -Height yyy

Gdzie zamiast xxxx i yyy, wpisz jedną z typowych rozdzielczości (np. 800 x 600 czy 1024 x 768). Zatem - jeśli chcecie uzyskać rozdzielczość 1024 x 768, powinno to wyglądać tak:

"F:\Hexen 2\glh2.exe" -Width 1024 -Height 768

Klikamy OK - i uruchamiamy grę. Jeśli będą jakieś problemy - wykasuj to, co dopisałeś i będzie OK. Ale wątpię, by były z tym jakieś kłopoty.

Pełna angielska instrukcja - na CD z grą. Tamże tłumaczenie polskie. Skrócona wersja w CDA na stronie 110.

INFO COVER CD

Wszelkie uwagi, opinie i sugestie dotyczące zmian i ulepszeń menu kierujcie emailami pod adres cdaction@cdaction.com.pl, z dopiskiem MENU.

Instrukcja obsługi naszego menu na CD

Istnieją dwie metody instalacji dema/programu:

1) Dwukrotnie klikamy nazwę danego dema/programu. ALE - jeśli np. klikniemy raz, zjedziemy na inne dema i wrócimy do poprzedniego - klikanie już nie zadziała (zrobiono to specjalnie - jeśli się wam nie podoba takie rozwiązanie, dajcie znać). Wtedy pozostaje druga metoda.

2) Klikamy raz nazwę dema/programu, otwiera się menu, pod screenami widać belkę z napisem INSTALUJ (lew. ROZPAKUJ). Klikamy RAZ ową belkę - rozpoczyna się proces instalacji. (Uwaga: niektóre dema - szczególnie te duże - reagują czasem z kilkusekundowym opóźnieniem. Nie klikajcie zatem KILKA razy tej opcji, gdyż - doprowadzi to do rozpoczęcia kilku kolejnych procesów instalacji owego dema, co zwykle kończy się smutno, tzn. instalki się sypią.)

3) Istnieje możliwość skonfigurowania niektórych elementów wybieralki. Aby tego dokonać, kliknij pionową belkę po prawej stronie menu (z napisem USTAWIENIA). Jeśli sobie życzycie, ustawienia te zostaną zapisane na HDD i będą przywracane za domyślne przy każdym kolejnym uruchomieniu naszej wybieralki.

4) No Windows XP niektórych może razić specyficzny sposób, w jaki przesuwa się pionowy pasek menu. Pomoże na to wyłączenie opcji ANIMACJE w Ustawieniach Menu.

5) W przypadku niektórych programów, wymagających stworzenia nazwy katalogu, do którego będą rozpakowywane, stopień instalacji nie będzie podany w tradycyjnym okienku, a na górnej belce menu.

6) Jeśli z rozmaitych przyczyn wybieralka nie przypadła ci do gustu. Na cóż, instalky dema ręcznie i napisz nam, co jest z nią nie tak - uwagi postaramy się wykorzystać przy tworzeniu kolejnej wersji naszego menu.

Przypominamy, że:

- gra/program w pełnej wersji
- gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich
- gra wymaga akceleratora do działania

Redakcja informuje, że:
•**DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: MKS_Vir z bazą danych z dn. 12.04.2003, Norton Antivirus 2001 i 2003 (baza z dn. 09.04.2003). Wirusów nie!**
•wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane - instalują się z ww. menu i uruchamiają się na urządzeniu spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema.

Miłej zabawy!

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Zamieszczona na łamach CDA klawiszologia to zwykle ściąga minimum, która umożliwia grę, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

UWAGA 1! Ponieważ niektóre dema automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 300 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku dema może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

UWAGA 2! Nie przejmujcie się podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często się okazuje, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

Muzyka w menu: Essential Music (aka Marcin Zając)

Tipsy

Naciśnij [~] by wejść do konsoli i wpisz
god - god mode ON/OFF
noclip - przechodzenie przez ściany
notarget - wrogowie cię nie widzą
changelevel X - zmieniasz etap (X = nazwa etapu,)
restart - restartujesz dany etap
name X - zmieniasz imię bohatera (X = nowe imię)
give h X - zdrówko (X = ilość punktów zdrowia, maks 999)
give 2 - broń nr 2
give 3 - broń nr 3
give 4 - broń nr 4
impulse 9 - wszelka broń i maks mana
impulse 10 - zmień broń
impulse 13 - podnieś obiekt
impulse 14 - chcesz owieczkę?
impulse 23 - pochodnia
impulse 25 - tome of power
impulse 40 - skok o poziom
impulse 43 - wszelka broń, znajdźki i mana
impulse 44 - wyrzuć przedmiot
impulse 99 - restart
impulse 100 - użyj pochodni
impulse 101 - użyj Quartz Flask
impulse 102 - użyj Mystic Urn
impulse 103 - użyj Krater
impulse 104 - użyj Chaos Device
impulse 105 - użyj Tome of Tower
impulse 106 - użyj Summon stn
impulse 107 - użyj niewidzialności
impulse 108 - użyj Glyph
impulse 109 - użyj Boots
impulse 110 - użyj Repulsion
impulse 111 - użyj No Peep
impulse 112 - użyj Ring Of Flight
impulse 113 - użyj Force Cube
impulse 114 - użyj Icon Defn
impulse 299 - artefakty!
chase_active 1 - chase mode (zmiana ujęcia kamery)

Dodatkowe komendy konsoli
impulse 171 - zmień poziom paladyna
impulse 172 - zmień poziom krzyżowca
impulse 173 - zmień poziom necromancera
impulse 174 - zmień poziom zabójcy
impulse 255 - Fraglist
status - informacja o aktualnej sytuacji
crosshairx - celownik on/off
help - menu podpowiedzi
clear - czyści okno konsoli (z komend)
screenshot - zgrywa obrazki
timerefresh - liczba klatek na sekundę
showturtlex - jeśli liczba klatek na sekundę jest mniejsza od 10, pojawia się żółw
sv_gravity# - zmienia grawitację (maks wartość 800)
sv_maxspeed# - maksymalna szybkość postaci (jw.)
r_drawentitiesx - wszystkie obiekty on/off
r_drawflatx - wszystkie tekstury on/off
r_waterwarpx - efekty podwodne on/off
cl_rollspeed# - szybkość kroku w bok
r_drawworderx - przezroczyste ściany
r_transwaterx - przezroczysta woda

Close Combat IV Battle of the Bulge

Gatunek: **RTS/RTW**
Wymagania: **P200, 32 MB RAM, Win9x, 4 MB SVGA, DirectX, 32 MB RAM**
Multiplayer: **tak**
Średnia ocena (na podst. 21 recenzji w Internecie): **81%**
Recenzja w CDA: **02/2000**
Ocena w CDA: **7+**

Fragmenty recenzji Mac Abry

Close Combat to cykl gier łączących elementy RTS ze strategią turową (w efekcie mamy nowy rodzaj: RTW, czyli Real Time Wargame). Dzięki temu uzyskujemy proste sterowanie (rodem z RTS-ów) i całkiem skomplikowaną rozgrywkę, w której nie można wygrać, po prostu próbując zgnieść wroga masą oddziałów. Akcja kolejnych epizodów rozgrywa się podczas II wojny światowej. Czwarta część traktuje o niemieckiej ofensywie w Ardenach. Ogólnie jest to genialna gierka, symulująca działanie żołnierzy z niezwykłym klimatem i mocą przyciągania. Polecam ze wszystkich sił!

Ha - czy powiedziałem przed chwilą "cykl gier łączących elementy RTS ze strategią"? Powiedziałem! Przy czym dopiero w czwartej części gry elementy strategii zostały ostatecznie należycie wyeksponowane! Do tej pory były raczej w defensywie - stanowiły dodatek do części taktycznej, czyli... strzelaniny (naturalnie rozumiem przez to troszkę coś innego niż zwykle). Teraz bez strategii ani rusz. Oto jesteśmy na mapie, na której możemy dowolnie (niemal) dyslokować nasze jednostki, wybierać cele ataku, opracowywać strategię (no właśnie...) działania itp. Dopiero gdy już wszystko rozplanujemy, wyznaczymy itd., klikamy Execute i następuje coś w rodzaju "tury akcji", czyli właściwe Close Combat - tj. starcia na kolejnych planszach. (A propos: mamy blisko 40 misji, ponad 10 operacji - coś w rodzaju minikampanii - i 4 kampanie, z czego jedna jest kampanią-matką, zaś pozostałe 3 to wykrojone z tej dużej spore epizody. Oczywiście możemy walczyć po dowolnej ze stron. Jest też obszerny tryb treningu - radzę zacząć od niego, jeśli po raz pierwszy masz kontakt z cyklem Close Combat!)

Ciekawą (acz potraktowaną tu "po łebkach") i rzadko spotykaną w strategiach możliwością jest... dezinformacja wroga. W czasie ofensywy w Ardenach Niemcy rzucili na tyły Amerykanów kilka oddziałów komandosów, znakomicie znających angielski, ubranych w amerykańskie mundury i wyposażonych w takiż sprzęt - ich zadaniem było np. kierowanie idących z odsieczą oddziałów w złym kierunku, dywersja, eliminacja oficerów bez obstawy etc. W CC nie mamy aż takich możliwości - istnieje jednak możliwość skierowania wrogiej jednostki w zupełnie inną stronę, niż planował to przeciwnik.

Jeśli idzie o samą rozgrywkę: dobra grafika, niemal perfekcyjne efekty dźwiękowe, zupełny brak muzyki w czasie gry (jest tylko w menu), bardzo proste i intuicyjne sterowanie, spore możliwości konfiguracji gry, dynamiczna akcja i specyficzny klimat...

Chciałbym też wspomnieć, że w tej części gry w końcu pojawiły się lotnictwo i wsparcie artyleryjskie (kontrolowane przez gracza).

Mac Abra: z perspektywy lat widzę, że oceniłem grę zbyt surowo. Powinna dostać ósemkę.

Instrukcja - pełna polska wersja – jako pdf - na CD z grą, skróconą wersja w CDA - str. 107

COVER CD ZAWARTOŚĆ

Midnight GT

Gatunek: **samochodówka**
Wymagania minimalne: **PII 266, 128 MB RAM, akcelerator 16 MB**
Wymagania sugerowane: **PIII 600, 256 MB RAM, GeForce 2 lub wyżej**
Multiplayer: **nie**
Muzyka: **MP3 (możliwość podłożenia własnych plików)**
Premiera: **2000**
Recenzja w CDA: **nie była recenzowana**
Ocena w CDA: **jw.**

Midnight GT daje graczom możliwość ścigania się jednym z ośmiu samochodów na sześciu miejskich trasach. Gra jest typową zręcznościówką i samochody nie doznają żadnego uszczerbku, nawet przy najgorszych stłuczkach i kraksach - ani widocznego na karoserii, ani w jeździe. O ile dobrze wiem, jest to polska premiera tej gry.

Instrukcja - pełna polska wersja na CD z grą, skrót w CDA.

KONKURS!

Na naszej stronie internetowej (www.cdaction.com.pl) znajdziecie szczegóły konkursu - jak nietrudno się domyślić, chodzi o jak najszybsze przejechanie trasy - replay będzie na to dowodem. Atrakcyjne nagrody czekają!

www.cdaction.com.pl

Rage Rally

Gatunek: **arcade/ścigałka**
Wymagania minimalne: **PII 266, 64 MB RAM, TNT/TNT 2/GeForce 256/Matrox G200/G400/Voodoo 3, 150 MB na HDD**
Wymagania sugerowane: **PII 450 i szybsze, 128 MB RAM, GeForce 256, karta muzyczna, 150 MB na HDD**
Multiplayer: **nie**
Muzyka: **w plikach wave**
Premiera: **2000**
Recenzja w CDA: **nie była recenzowana**
Ocena w CDA: **jw.**

Zręcznościowa i niezobowiązująca ścigałka... Dostępne tryby: arcade, time trial. Polska premiera - jak mniemam.

Instrukcja - pełna polska wersja na CD z grą, skrócona wersja w CDA.

Postal 2

UWAGA!
Z UWAGI NA PRZEMOC I "KRWISTOŚĆ" TEJ GRY NIE POLECAMY JEJ GRACZOM PONIŻEJ 18 ROKU ŻYCIA.

Bardzo krwawy FPS, sequel jednej z najbrutalniejszych gier świata. Za wiele go nie ma, bo jedna misja, w którą można pograć 7 minut za jednym podejściem. 270 MB na HDD.

Klawiszologia
Kursory - sterowanie
Q - kopnij
E - kabura
R - wypakuj
LMB - ognia
RMB - alternatywny tryb ognia
MMB - zmiana broni

Gatunek: **FPS**
Wymagania: **P3-600, 128 MB RAM, akcelerator 32 MB, Win 9x/00/ME/XP**

Blitzkrieg

Doskonały RTS osadzony w realiach II wojny światowej. Demo zawiera trzy misje - gramy Amerykanami, Niemcami, Rosjanami, i zajmuje 153 MB na HDD. W tym CDA obszerna recenzja Blitzkrieg.

Klawiszologia
F1 - help
F2 - screenshot
F5 - quick save game
F8 - quick load game
Esc - menu
Space - pauza (nadal możesz wydawać rozkazy)
Numpad +\- - zmiana tempa gry
Shift - jeśli wydajesz rozkazy z wciśniętym Shiftem, będą one "kolejkowane" (zostaną po kolei wykonane po puszczeniu Shift)
Alt-R - pokazuje zasięg ognia danej jednostki
Alt-Z - pokazuje zasięg danej jednostki
Alt-S - pokazuje magazyny zaopatrzenia
Alt-Q - wyjście do Windows

Gatunek: **RTS**
Wymagania: **PII 366, 64 MB RAM, DirectX 8.0, akcelerator 8 MB, Win98/ME/00/XP**

Salammbo

Hm, bardzo nietypowa (wizualnie) przygodówka, stworzona przez ludzi "zamieszanych" w Atlantis. To, że tak powiem, gra psychodeliczno-mistyczna. Do tego zilustrowana symfoniczną muzyką Dvorzaka. Dziwne, nietypowe - ale fajne. 147 MB na HDD. W demie właściwie nie trzeba znać angielskiego, wystarczy tylko zdolność logicznego myślenia i kojarzenia faktów.

Gatunek: **przygodówka**
Wymagania: **PII 333, 64 MB RAM, Wind 98/Me/00/XP**

Twilight Mahjongg

Rozbudowana "układanka" dla 1-2 graczy: kilka rodzajów rozgrywki. Na kolana nie rzuca, ale pograć jak najbardziej można - w ramach ćwiczenia spostrzegawczości i pamięci.

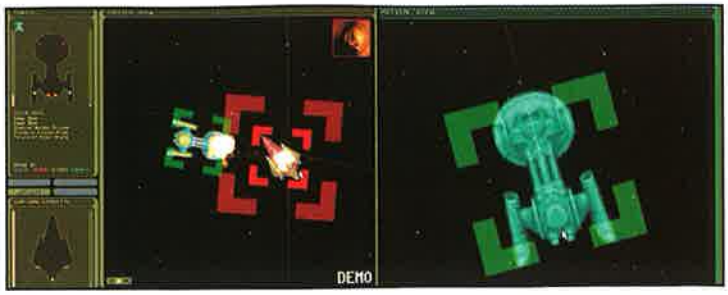
Gatunek: **zręcznościowo-logiczna**
Wymagania: **PII 366, 32 MB RAM, Win 9x/ME/NT 4.x/00**

Strange Adventures in Infinite Space

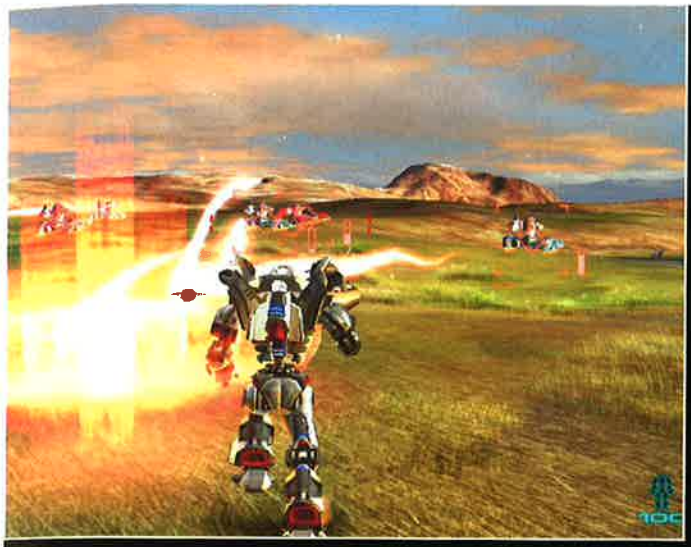
Hm, gra strategiczno-handlowa, inspirowana na Star Treku i chyba także Elite; może niezbyt pięknie wygląda (tylko 640 x 480) - ale jest rozbudowana i wciąga. Eksploracja, nawiązywanie kontaktów z Obcymi, handel, walka... wszystko, co chcecie. Polecam lekturę readme - jest tam duuużo informacji na temat zasad, świata, walk itd.

Demo zajmuje 10 MB. Mamy w nim opcję handlowo-podróżniczą oraz symulator lotu statkiem kosmicznym, w którym możecie poćwiczyć walkę z rozmaitymi maszynami wroga.

Gatunek: **space sim/strategia**
Wymagania: **PII 350, 32 MB RAM, Win 95/98/ME**



Gun Metal



w recenzji, w tym numerze CDA. W demie możemy pograć - albo popatrzyć, jak walczy za nas komputer. Wprawdzie w briefingach i opcjach miałem jakieś takie nieco dziwne fonty - ale to w niczym specjalnie nie przeszkadza. W samym demie (rozgrywce) są OK.

Klawiszologia	robot	samolot
Sterowanie	Kursory	Kursory
Transformacja	Q	Q
Zmiana broni	E	E
Wybór broni	F1-F4	F1-F4
Ognia	LMB	LMB
Odpal rakiety	RMB	RMB
Skok	X	-
Wznoszenie	-	Z
Nurkowanie	-	C

Gatunek: **akcja/TPP**
Wymagania: **PIII 800, 128 MB RAM, akcelerator 32 MB, Win 9x/00/ME/XP**

UWAGA!
Wyjątkowo demo nie znajduje się na Cover CD - a na CD z pełnymi wersjami gier samochodowych. Można je odpalić albo z menu startowego płyty, albo oddzielnie.

To taka jatka z ambicjami. Sterujemy mechem, który w każdej chwili może się przekształcić w samolot bojowy. Gra nie ma specjalnych ambicji, aby być czymkolwiek więcej ponad ostrą, dynamiczną i ładnie wyglądającą strzelaniną. Ale czy to źle? Demo zajmuje 326 MB na HDD. Więcej o grze

Starscape

Hm. Trochę Asteroids, a trochę... Freelancer. Trudno to wytłumaczyć, ale ta gra może być albo bardzo efektownie wyglądającym klonem Asteroids (z naciskiem położonym nie na niszczenie asteroidów, a walkę z innymi statkami) - albo... całkiem skomplikowaną grą zręcznościowo-handlową, z całą tej drugiej otoczką: prowadzeniem badań naukowych, rozbudową statku, zdobywaniem surowców mineralnych itd. Taki miks mogli zrobić tylko Japończycy... i już po cut-scenkach (nieco mangowych) to widać. Sama w sobie gra jest bardzo dobra pod każdym względem i polecam bliski kontakt z takim czymś. Aha - na Cover CD (w Patchach) będzie patch do dema. To zajmuje 105 MB na HDD.

Demo ma ograniczenia - 1) działa przez 21 dni, 2) po 20 minutach grania non stop gra zostaje przerwana (ale można zacząć od początku)

Gatunek: **arcade/sim**
Wymagania: **PII 300, 64 MB RAM, Win 98/XP/ME/00, akcelerator 16 MB**

Harbinger

Można powiedzieć, że to coś w rodzaju Diablo - ale osadzonego w realiach s.f., a nie fantasy. Akcja dzieje się na pokładzie ogromnego statku kosmicznego (więcej o grze poczytacie w tym CDA - jest recenzja). W demie sterujecie jako człowiek na szóstym levelu. Tym niemniej na początku musicie samodzielnie podzielić 18 skill points pomiędzy cztery parametry. Jakie? O tym (i nie tylko o tym) poczytacie w readme. Demo zajmuje 150 MB.

Klawiszologia
LBM - sterowanie/aktywacja/strzał
RMB - atak alternatywny
MMB - użyj apteczki
CTRL - menu ekwipunku bojowego
Alt - widzisz leżące na ziemi wziątki
Enter - rozmieszczasz miny
F1 - quest log
F6 - quick save
F7 - quick load
Space - apteczka (gdy żyjesz)/respawn (po śmierci)
Esc - in-game menu
End – wyjście do Windows

UWAGA!
Demo działa na wszystkich kartach Nvidia GeForce, Nvidia TNT 2, ATI Radeon, ATI Radeon 7500, ATI Radeon 8500, Matrox MGA-G450, Matrox MGA-G550.

Gatunek: **action/RPG**
Wymagania: **P2 500, 128 MB RAM, Win 9x/00/Me/XP, akcelerator 16 MB, 300 MB wolnego miejsca na HDD**

Top Gun

Gatunek: **arcade/symulator**
Wymagania: **P2 450, 128 MB RAM, Win 9x/ME/00/XP, DirectX, akcelerator 16 MB**

Heh, troszkę powrót do przeszłości - czyli Ameryka kontra ZSRR. A dokładnej - lecimy amerykańskim myśliwcem, gromiąc rosyjskie helikoptery, bombowce itd. Gra tak naprawdę jest ambitną strzelaniną, z elementami symulacji lotu (element symulacji na życzenie można odczuwalnie zwiększyć). Nic superoryginalnego to nie jest - ale pograć jak najbardziej można. Demo zajmuje ok. 50 MB. Klawiszologię macie w setupie, który warto uruchomić przed pierwszym startem. Radzę też poczytać readme.

INDEKS DEM

Blitzkrieg
GunMetal
Harbinger
Postal 2
Salammbo
StarScape
Strange Adventures...
Top Gun
Twilight Mahjong

BONUS

Action Mag
Adventure Zone
Bonus 1
Bonus 2
Esensja
FAQ 2.9.2
FPP MegaZin
Solucje do Hexen 2 i CC4
Speed Zone
Sport Center
Strefa WWW
Tawerna RPG

DODATKI DO GIER

Aberdeen - dodatkowa mapa do Battlefield 1942
AOM_GOlden Gift - misje do Age of Mythology
Master of Orion 3 PL - mod encyklopedyczny

PATCHE

New World Order 1.0-1.4
Unreal 2 - patch + łatka na EAX
Championship Manager 4 Enhanced Pack 4.03
C&C Generals PL 1.04
Starscape - demo patch i game patch
HoMM4 PL

STEROWNIKI

Detonatory 43.45 pod Win 9x/00/ME/XP

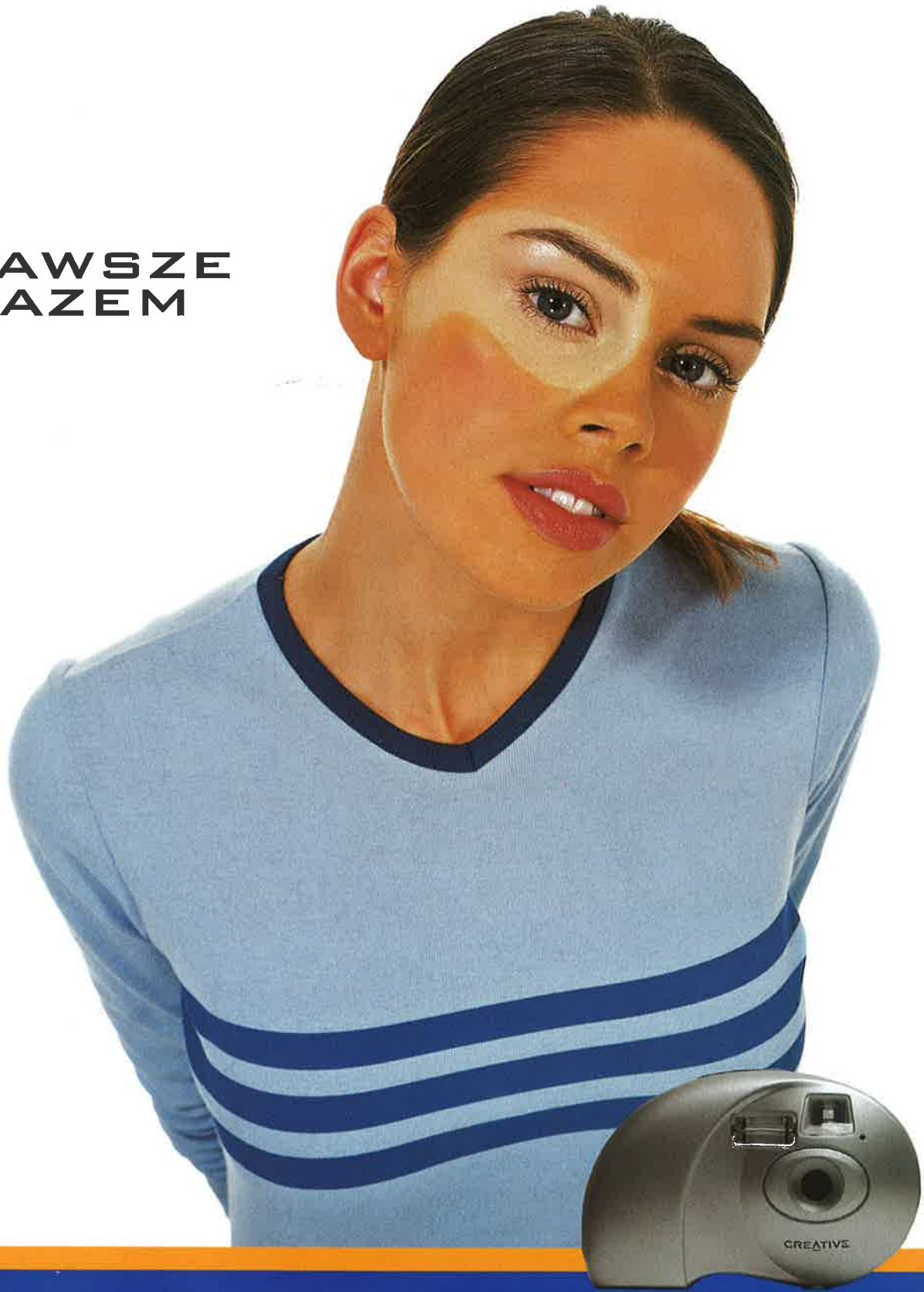
TRAILERY GIER

One Must Fall
Shadowbane
Warrior King Battles
XIII

UŻYTKI

Microangelo On Display - do modyfikacji i obróbki ikon itd.
Power Pro - podkręca i modyfikuje parametry systemu
Power Strip - też do podkręcania i ustawiania systemu
WinCooler 1.2 - software'owe chłodzenie procesora

ZAWSZE RAZEM



PC-CAM

WEBCAM

CREATIVE®

Kimkolwiek jesteś, cokolwiek lubisz - być wśród ludzi czy kontaktować się ze światem za pośrednictwem komputera - Creative® ma dla ciebie kamery PC-CAM i WebCam®. Są tam gdzie Ty.
Wysokiej jakości zdjęcia cyfrowe, krótkie filmy, komentarze dźwiękowe, galerie obrazów i wideokonferencje - dzięki firmie Creative nigdy nie przegapisz chwili!

www.europe.creative.com

Creative Labs Sp. z o.o., ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa, tel.: (022) 853 02 66, fax: (022) 843 22 83, e-mail: info@creative.pl
Linia pomocy technicznej: 00800 3531229, Pomoc techniczna: support@europe.creative.com
AUTORYZOWANI DYSTRYBUTORZY: AB S.A., tel.: (071) 32 40 500; ABC Data Sp. z o.o., tel.: (022) 676 09 00; Action Sp. z o.o., tel.: (022) 332 16 00; Tech Data Polska Sp. z o.o., tel.: (022) 547 92 00

Tony Hawk's Pro Skater 4

Activision, wbrew wcześniejszym zapewnieniom, jakoby czwarta odsłona akrobacji deskorolkowych w wykonaniu Tony'ego Hawka i s-ki stanowić miała wyłączną własność konsol, ujawnił plany stworzenia wersji PC tego wyśmienitego tytułu. Producentem tej wersji jest Aspyr, który dodatkowo uzupełni i tak rozbudowaną listę opcji (zróżnicowane kariery 14 skate'rów, 190 zadań o wzrastającym stopniu trudności, 14 najtrudniejszych deskorolkowych trików wszech czasów) o tryby multiplayer.

www.aspyr.com

Secret Weapons over Normandy

Duet Totally Games-LucasArts odkrył wreszcie zasłonę skrywającą dotąd ich wspólny projekt - sequel dawnych hitów serii Secret Weapon of the Luftwaffe. Secret Weapons over Normandy, taki bowiem tytuł ma nosić gra, oferować ma spragnionym podniebnych akcji graczom ponad 20

myśliwców i bombowców, 30 misji stanowiących jedną fabularną całość, 15 teatrów wojennych, w tym zaś - na przekór nazwie gry - nieba Północnej Afryki, Chin-Birmy-Indii, Pacyfiku. Dodatkowo w wersji PC gry pojawi się edytor misji, co pozwoli na ucieleśnienie własnych wizji walki na wszystkich frontach i przy wykorzystaniu całego dostępnego sprzętu.

www.lucasarts.com/products/normandy/

Lords of EverQuest

O planach Sony dotyczących strategii czasu rzeczywistego w świecie EverQuesta - najpopularniejszego bodaj online'owego role-playing, zdążyliśmy już poinformować. Wracamy do nigo, gdyż ujawnione zostały oficjalnie pierwsze szczegóły na jej temat.

Lords of EverQuest pozwoli się wcielić w rolę jednego z 16 Lordów świata Norrath, poszukujących zaginionego artefaktu wielkiej mocy. W armii, jaką zgromadzimy po drodze, znajdzie się miejsce właściwie dla wszystkich ras EverQuesta - w tym ludzi, elfów, krasnoludów, diabłów, a nawet smoków!

Więcej o Lords of EverQuest - wkrótce.

lordsofeverquest.station.sony.com

Wiedźmin

Jak informuje CD-Projekt Red Studio, prace nad Wiedźminem - grą role-playing, bazującą na prozie Andrzeja Sapkowskiego - idą pełną parą. Jeśli chcecie się dowiedzieć, o czym będzie Wiedźmin, zajrzyjcie koniecznie na oficjalną stronę poświęconą grze: www.thewitcher.com. Jej otwarcie odbędzie się 1 czerwca. Na zaostrzenie apetytu prezentujemy cieplutki screen z tej rewelacyjnie zapowiadającej się gry.

www.thewitcher.com

FLASH

Operation Flashpoint 2

Czeskie Bohemia Interactive Studio potwierdziło dobiegające nas wcześniej pogłoski, jakoby już na tegorocznym E3 prezentowany miał być sequel Operation Flashpoint! Niestety, jak na tę chwilę nie wiemy nic prócz tego, że - być może - akcja Operation Flashpoint 2 rozgrywać się w będzie w czasie wojny wietnamskiej. Więcej - w kolejnym numerze CDA.

www.bistudio.com

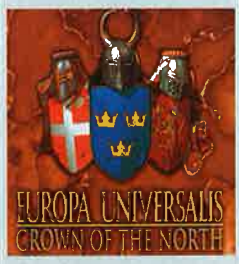
Blizzard banuje tysiące

W kolejnej fazie bitwy o czystość Battle.netu Blizzard Entertainment, twórca Warcraftów, Diablo i StarCrafta, wytoczył ciężką artylerię i zabanował ponad 12 tys. kont i tys. seriali graczy Warcraft III i odpowiednio - 131 tys. i 7 tys. Diablo II. Wszyscy oni, zdaniem Blizzarda, korzystali z zewnętrznych programów dających im niesprawiedliwą przewagę w świecie Battle.netu.

www.battle.net

Europa Universalis: Crown of the North

Fanów gier strategicznych Europa Universalis (w Polsce



znanej także jako II Wojna Światowa) ucieszy zapewne fakt, że jeszcze tej wiosny pojawi się kolejna gra tej serii - Crown of the North. Tym razem szwedzkie Paradox Entertainment postanowiło skoncentrować się na rekreacji historii własnego kraju i w grze osadzonej w latach 1275-1340 przyjdzie nam jako Norwegia, Dania lub Szwecja walczyć o tytułową Koronę Północy - dominację nad Skandynawią.

Więcej szczegółów - wkrótce.

www.paradox-entertainment.com

American/Pop Idol

Codemasters, informując o planach na E3, zdradziło, że już wkrótce, bo jeszcze w tym roku, dotąd bierni odbiorcy telewizyjnego "Idola" prze-

Sabotage 1943

Niemieckie Team Toro ogłosiło plany dotyczące Sabotage 1943, taktycznego first person shootera w stylu Prisoner of War i The Great Escape. Sabotage 1943 pozwoli graczom, świeżo upieczonym członkom francuskiego ruchu oporu zwanego Résistance, wkładać kij w szprychy rozpędzonej machiny wojennej Trzeciej Rzeszy.

Kampania złożona z 22 misji (każda z nich odwołuje się do działań Résistance przeciw okupantowi w latach 1943-44!), 7 zróżnicowanych bohaterów do wyboru, mnóstwo przedmiotów i przebrań (w tym mundurów wroga) oraz... engine wykorzystujący światła i cienie na poziomie Splinter Cella, a detale - Devastation, każą wierzyć, że powrócimy do tego tematu nie raz i nie dwa razy.

Sabotażyści rozpoczną własne akcje w zimie 2003/2004.

www.sabotage1943.com

Neighbours From Hell

Pod niecodziennym tytułem - Sąsiedzi z piekła - kryje się równie niezwykły pomysł gry. Celem tej sympatycznie animowanej gry jest bowiem... dać w kość sąsiadowi przy wykorzystaniu całego arsenału podłych sztuczek i pułapek! Wszystko po to zaś, by zyskać... sławę jako gwiazda niezwykłego, stworzonego przez JoWooD reality show!

Neighbours From Hell zagoszczą na ekranach naszych monitorów jeszcze tej wiosny.

www.neighbours-from-hell.com

Ciekawostki newsy plotki(?)

ASUS V9560 • V9520

Wybuchowa Wydajność Graficzna dzięki procesorom serii

GeForce FX FX 5600 oraz 5200

www.asus.com

Seria V9560

- **V9560 Ultra / Video Suite**
  GeForce FX 5600 Ultra, Podwójne VGA, Podwójne DVI, TV-out, Video-in, SmartDoctor, 128 MB pamięci DDR
- **V9560 Ultra / TD**
  GeForce FX 5600 Ultra, Podwójne VGA, DVI. TV-out, 128MB pamięci DDR

Seria V9520

- **V9520 / Video Suite**
  GeForce FX 5200, Podwójne VGA, Podwójne DVI, TV-out, Video-in, SmartDoctor, 128MB pamięci DDR
- **V9520 / TD**
  GeForce FX 5200, Podwójne VGA, DVI, TV-out, SmartDoctor, 256/128 MB pamięci DDR
- **V9520 Magic / T**
  GeForce FX 5200, VGA, TV-out, 128/64 MB pamięci DDR

ABC DATA ACTEBIS®
ABC Data/Actebis PL
ul Annopol 3
03-236 Warszawa
Tel: 022 6760900
Fax: 022 6141616
www.abcdata.com.pl

AB S.A.
ul. Koscierzynska 32
51-416 Wrocław
Tel: 071 3240517
Fax: 071 3240583
www.ab.pl

incom
INCOM SA
55-075 Bielany Wrocławskie
ul. Kolejowa 3
Tel: 071 3588000
Fax: 071 3588088
www.incom.pl

Job Vacancy:
Sales Representative or PR,
Send your resume to
patryk_wang@asus.com.tw

ASUS®
HEART OF TECHNOLOGY

Kreed jesienią

Rosyjski duet developerski Burut-Russobit-M poinformował, że prace nad Kreed - ambitnym first-person shooterem w stylu Aliens vs. Predator, potrwają dłużej, niż wcześniej zakładano i gra pojawi się dopiero jesienią.

www.burut.ru

Templar

Szwedzkie Starbreeze Studios, ośmielone najwyraźniej sukcesem Enclave, zapowiada kolejne tytuły. Prócz naturalnie sequela wyżej wymienionej, w jego planach znalazło się także miejsce dla kolejnej action-adventure - Templar. Jej bohaterem jest krzyżowiec, zawrócony na ziemię sprzed samych wrót śmierci, w celu odszukania "czegoś, co zniszczone zostało przez potomków Eneasza i ukryte wśród dzieci Izaaka i Izmaela".

Więcej o Templarze - wkrótce.

www.starbreeze.com

Black9

Moda na ambitne hybrydy gatunków na szczęście nie ustaje. Kolejnym developerem próbującym sił w tej niełatwej materii jest amerykański duet Taldren (twórcy Starfleet Command) i Majesco. I jak wynika z pierwszych oględzin, ich Black9 - zapowiada się hit.

Black9 stanowi miks shooterów i role-playing, ukazywanych w perspektywie trzeciej osoby. Akcja gry umieszczona jest w roku 2080, w świecie wojny o... rząd dusz - kontrolę nad ludzkością, jaką wymarzyły sobie kartele znane jako Illuminati. Bohaterem (lub bohaterką) gry jest najemnik realizujący zlecenia wszystkich zaangażowanych w konflikt stron po to, by zachować stan chwiejnej równowagi pomiędzy nimi. W tym celu wykorzystywać będzie nie tylko wszelkie zdobycze należne temu futurystycznemu Jamesowi Bondowi, lecz także hi-techowy arsenał broni i dodatkowego wyposażenia, także cyberwszczepów.

Black9 tworzony jest na bazie osławionego Unreal Warfare engine i wykorzystuje system wiarygodnej fizyki - Karma. Całość: trochę strzelania, trochę skradania się, a trochę zabawy komputerami - podana w odpowiedniej formie najpopularniejszej bodaj obecnie technologii obiecuje doznania na miarę System Shock, a może nawet gulp - Deus Eksa.

Black9 w naszym świecie powinien się pojawić pod koniec tego roku.

www.black-9.com

Drugi dodatek do Battlefield 1942!

Duet Digital Illusions CE-Electronic Arts potwierdził pogłoski, jakoby w studiach szwedzkiego twórcy Battlefield 1942 - wyśmienitego wojennego first person shootera - powstawał drugi po Road to Rome oficjalny dodatek. Ten, zatytułowany Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII, na online'owe pola bitew wprowadzi prototypy, które faktycznie nigdy nie wzięły udziału w walce. Wśród nich znajdą się samoloty - w tym "Latające skrzydło" - Horton HO 229 z działkiem 30 mm, odrzutowy Goblin i niemiecki rakietowy Natter, czołgi - jak Sherman z wyrzutnią rakiet - Calliope, czy Sturmtiger, czyli Tygrys z oblężniczym moździerzem. Do tego w grze pojawi się nowa klasa - komandos, zdolny do wykorzystania w boju plecaka rakietowego, oraz nowa broń. Wreszcie - by zrekompensować niewielką liczbę map (tylko 8, w tym jednak fabryki V-2 w Peenemünde czy kryjówka Hitlera - Orle Gniazdo), wprowadzony zostanie nowy tryb gry - objective play, w którym powodzenie lub niepowodzenie zależeć będą od wykonania (lub nie) określonego uprzednio zadania, np. wysadzenia fabryki. Tajną broń drugiej wojny światowej ujrzymy w akcji najpewniej latem.

www.battlefield1942.ea.com

FLASH

kształcą się w jego gwiazdy. To za sprawą American (dla Ameryki) lub Pop (dla Wielkiej Brytanii) Idola - gry próbującej przybliżyć na ekranie komputera tamte (wątpliwe) emocje. W samej grze tworzymy, trenujemy i prowadzimy za rękę naszego przyszłego ulubieńca tłumów. Samo śpiewanie i taniec odbywać się będą za pomocą... palców, co sugeruje rozwiązania pokrewne do tych z Britney's Dance Beat i tytułów konsolowych pokroju PaRappa the Rapper. Dodatkowym atutem American/Pop Idola jest 40 hitów znanych z radia i muzycznych telewizji.

www.codemasters.com/popidol/

Conflict: Desert Storm II

Pivotal Games, twórca Conflict: Desert Storm - ogłosił, że już we wrześniu fani strategii czasu rzeczywistego lubujący się w konflikcie irackim, otrzymają możliwość powrotu na front. Conflict Desert Storm II jednak nie zajmie się, jak można by przypuszczać, obecną operacją Iracka Wolność, lecz ponownie cofnie się do czasów Pustynnej Burzy. Więcej o Conflict: Desert Storm II - wkrótce.

www.pivotalgames.com

CMAK

Pod tytułowym i niewiele, przyznaję - mówiącym skrótem kryje się kolejna gra serii Combat Mission - Afrika Korps. Zgodnie z tytułem jej twórcy - Battlefront.com -

tym razem koncentrują się na starciach w Afryce Północnej (i działaniach słynnego niemieckiego Korpusu Afrykańskiego Erwina Rommla), ale także inwazji na Kretę i alianckiej kampanii włoskiej.

www.battlefront.com

Axle Rage

Rosyjskie Akella, najwyraźniej nie chcąc dać się zaszufladkować jako spec od gier

morskich (Age of Sail, Sea Dogs, obecnie także jako producenci okrętów do Pirates of Burning Sea), ujawniło pierwsze szczegóły dotyczące Axle Rage'a - gry akcji w postapokaliptycznej scenerii

Empires: Dawn of the Modern World

Twórcy Empire Earth - Steinless Studios, i patronujący im Activision ogłosili wszem i wobec plany stworzenia kolejnej i być może przełomowej strategii czasu rzeczywistego - Empires: Dawn of Modern World.

Empires: Dawn of the Modern World, czyli Świt Nowoczesnego Świata, to klasyczne real time strategy, obejmujące 1000 lat historii i pozwalające rozgrywać bitwy w czasach, gdy kusza była ostatnim krzykiem mody na wyspach brytyjskich, w chwilę później wieść szturm na okopanych po hełmy Niemców przy wykorzystaniu pierwszych czołgów, by wreszcie dać się we znaki konkurentom do tytułu światowego hegemona za pomocą "niewidzialnych" łodzi podwodnych.

www.stainlesssteelstudios.com

Splinter Cell w komórkach

Z ciekawostek branżowych: w chwili gdy czytacie te słowa, wasze telefony komórkowe mogą być infiltrowane przez Sama Fishera - bohatera hitu ostatnich tygodni Splinter Cell. Warunki, jakie należy spełnić, by cieszyć się "mobilną" wersją S.C., to posiadanie Motoroli T720 lub Nokii 3410 i zakupienie gry u jej twórców - GameLoft (cena: 3 USD). Naturalnie, nie jest to ten sam Splinter Cell, który cieszy nas i nasze oczy na komputerach i konsolach, jednak jak na gierkę w Javie ta rozciągająca się na 5 poziomów platformówka 2D robi wyjątkowo dobre wrażenie.

www.gameloft.com

Ciekawostki newsy plotki(?)

zapraszamy na naszą stronę internetową

www.wirtualny.com

GRY. TWOJA PASJA. NASZA SPECJALNOŚĆ.

wirtualny świat

www.wirtualny.com

(0 PREFIX 22) 519 69 69

poniedziałek - piątek: 8⁰⁰ - 18⁰⁰
w soboty: 10⁰⁰ - 14⁰⁰

PRZED PREMIERĄ | CO NOWEGO | GRY KOMPUTEROWE | GRY KOMPUTEROWE

W tym dziale prezentujemy wielkie hity, których polskie premiery odbędą się w ciągu najbliższych miesięcy. Jednak już dziś możesz zarezerwować egzemplarz dla siebie! Dzięki temu zyskasz pewność, że otrzymasz grę jako jeden z pierwszych w kraju. Co więcej, wraz z wybranym tytułem dostaniesz wspaniały prezent (informacje poniżej, przy każdej grze). Pamiętaj jednak - aby go otrzymać, musisz zamówić tytuł przed polską premierą - najlepiej już dziś.

ZAMÓW PRZED PpremierĄ

WARCRAFT III: FROZEN THRONE

Frozen Throne to pierwszy oficjalny dodatek do trzeciej części słynnej strategicznej serii autorstwa firmy Blizzard Entertainment. Akcja omawianego dodatku ponownie osadzona została w fantastycznej krainie Azeroth, w kilka miesięcy po bitwie na górze Hyjal, w której pokonano Archimonde'a i Płonący Legion. Ów fabułamą stanowią próby odnalezienia władcy Nieumarłych imieniem Ner'zhul, spoczywającego w lodowym grobowcu na kontynencie Northrend, a w owych poszukiwaniach główne role odgrywają m.in. Rycerz Śmierci Arthas i elficki renegat Illidan. Nową kampanię rozpoczynamy rasą Nocnych Elfów, następnie przeskakujemy na Ludzi, a kończymy rasą Nieumarłych. Dla Orków przygotowano oddzielną kampanię z własną z odrębną historią.

PREMIERA: CZERWIEC 2003

Zamawiając przed premierą grę Warcraft III Frozen Thron otrzymasz GRATIS grę ROBIN HOOD LEGENDA SHERWOOD PL

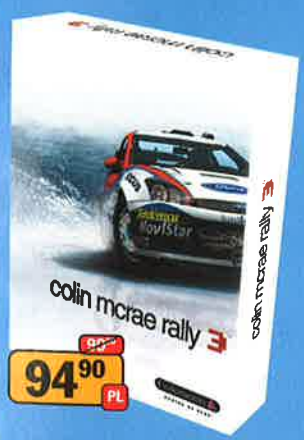
ELDER SCROLLS III: TRIBUNAL

Po ogromnym sukcesie Elder Scrolls III: Morrowind, firma Bethesda zdecydowała się na stworzenie dodatku, którego akcja toczy się w Imperium Tamriel. Tym razem historia rozpoczyna się gdy nowy i okrutny król zasiada na tronie Morrowind. W prowincji zaczyna panować chaos, po piętach głównego bohatera depczą płatni zabójcy. W podróży, którą umożliwia nam dodatek będziemy mogli odwiedzić stolicę Morrowind, potężne lochy i zapomniane przez świat ruiny. Na drodze staną nam groźne stworzenia, zamieszkujące Imperium Tamriel m.in. gobliny, licze oraz wiele innych, których nazwy lepiej nie wymieniać w ciemności... Na szczęście do walki z nimi otrzymamy nowy, potężny ekwipunek, broń i zbroje. Pomocny będzie również usprawniony interfejs, dziennik oraz mapa pozwalająca na dokonywanie na niej zapisków.

PREMIERA: MAJ 2003

Zamawiając przed premierą dodatek ELDER SCROLLS III: TRIBUNAL OSZCZĘDZASZ 10 ZŁ

COLIN McRAE RALLY 3



Najpopularniejszy symulator rajdów samochodowych doczekał się swojej trzeciej odsłony. Gra jest firmowana przez jednego z najlepszych kierowców rajdowych świata, samego Colina McRae. Na szczególną uwagę zasługuje dopracowana do najdrobniejszych szczegółów grafika. Aby jak najlepiej odwzorować wszystkie elementy wyścigu producent gry nawiązał współpracę z teamem fabrycznym Forda. Dzięki temu gracz ma niesamowite wrażenie bezpośredniego udziału w rajdzie! Wszystko to sprawia, że Colin McRae Rally 3 to niewątpliwie najlepszy symulator rajdów.

PREMIERA: CZERWIEC 2003

Zamawiając przed premierą grę Colin McRae Rally 3 otrzymasz GRATIS grę TOCA w wersji OEM

ENTER THE MATRIX

W Enter The Matrix wcielamy się w jedną z dwóch postaci, Niobe lub Ghosta. Oboje są częścią tej samej grupy ludzkich rebeliantów co bohaterowie pierwszego filmu serii Matrix, tj. Morpheus, Trinity oraz Neo. Niobe to kapitan okrętu Logos, najszybszej i najmniejszej jednostki we flocie rebelianckiej, zaś Ghost to pierwszy oficer owej jednostki i spec od wszelakiej broni. Przed nami fascynująca przygoda opowiadająca o walce ludzi z maszynami, pełna elementów znanych z filmów, tj. widowiskowej walki wręcz, strzelanin, włamywania się do systemów komputerowych, a nawet sterowania okrętem Logos. Na nudę wprost nie można narzekać, a w zależności od zaangażowania i preferowanego stylu rozgrywki tytuł ten oferuje od 10 do 50 godzin satysfakcjonującej rozrywki.

PREMIERA: MAJ 2003

Zamawiając przed premierą dodatek ELDER SCROLLS III: TRIBUNAL OSZCZĘDZASZ 10 ZŁ

WYPRZEDAŻ • WYPRZEDAŻ • WYPRZEDAŻ

PROMOCJA • PROMOCJA • PROMOCJA

CO ZYSKUJESZ KUPUJĄC U NAS

Koszty wysyłki już od 8,90 zł. (3 - 7 dni)
Dostawa na drugi dzień roboczy 18,50 zł. (kurierem)
Bezpieczeństwo – płacisz dopiero przy odbiorze przesyłki.

- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.
- Oferujemy fachową obsługę i rzetelne informacje.
- Ceny zawierają podatek VAT.

Najtańsze zakupy w Internecie: www.wirtualny.com

Na naszej stronie internetowej poza pełną ofertą Wirtualnego Świata znajdziesz wiele ciekawych wiadomości, plików, grafik i patchy do wszystkich gier. Ponadto składając zamówienie u nas otrzymujesz swoje ulubione gry taniej. W naszych KONKURSACH możesz wygrać ciekawe i oryginalne nagrody, w AUKCJACH zdobyć „białe kruki" ze świata gier. Wirtualny Świat poleca serwis informacyjny o grach: gry.wp.pl

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ Sp. z o.o. ul. Jagiellońska 74 E, 03-301, tel. (0-22) 519 69 69 fax: (0-22) 519 69 70 Warszawa e-mail: wirtualny@wirtualny.com

Zastrzegamy sobie prawo do zmiany cen lub terminów realizacji zamówień wynikających ze zmian w planach wydawniczych dystrybutorów. Niektóre z prezentowanych okładek mogą się różnić od rzeczywistych.

Scrapland

Jeśli zastanawialiście się kiedyś, co stało się z ludźmi odpowiedzialnymi za Severance: Blade of Darkness - najzacniejszej bodaj gry, jaka narodziła się pod hiszpańskim niebem - odpowiadamy: żyją i miewają się nieźle. Żyją jako Mercury Steam Entertainment, miewają zaś tak dobrze, że ich kolejny, wyłącznie pecetowy projekt - Scrapland - ma sporą szansę poważnie wstrząsnąć tym cokolwiek skostniałym rynkiem i jego klientami.

Scrapland - szeroko pojmowana gra akcji z ultraszybkimi pojazdami w rolach głównych - rozgrywa się w świecie robotów - Chimerze. Bohaterem Scraplandu jest D-Tritus (ktoś się naczytał Pratchetta...) - sympatyczny blaszak, który poskładał sam siebie z części statków kosmicznych i obecnie zajęty jest... szukaniem pracy, w której przydadzą się jego niezwykłe, aerodynamiczne zdolności.

Scrapland - gra, którą twórcy starają nasycić lekkim zabawnym klimatem, pozwoli graczom tworzyć i dowolnie modyfikować postacie i statki niezbędne, by pokonywać kolejne przeszkody na drodze D-Tritusa - także dzielnie stawiać czoło napotykanym bardzo złym ‚big bossom'. Dzięki temu właściwie każdy problem pokonać będzie można na wiele sposobów, w zależności od własnych predyspozycji i upodobań. Niestety wyścig ku zróżnicowanym zakończeniom gry rozpoczniemy dopiero za rok.

www.scrapland.com

Planet Prison

Niemiecki duet wydawniczy Numlock Software-Schanz Interactive ujawnił pierwsze szczegóły dotyczące Planet Prison - gry taktycznej, której celem będzie... uciec z planety więziennej, na której lądowaliśmy awaryjnie uszkodzonym statkiem kosmicznym.

Więcej szczegółów o tym interesującym przedsięwzięciu - wkrótce. Samą Planet Prison przyjdzie jednak odwiedzić dopiero na Gwiazdkę.

www.planet-p2rison.com

BF1942: Desert Combat samodzielnie?

Popularność Desert Combatu - moda Battlefield 1942 pozwalającego wziąć udział w "Pustynnej Burzy" lub obecnej "Irackiej Wolności" sprawiła, że już wkrótce,

zapewne jeszcze w tym roku, przyjdzie nam zań... zapłacić. Jak bowiem wieść niesie, właściciel BF1942 - Electronic Arts - zamierza przełożyć popularność na twardą walutę. Ile prawdy w tych pogłoskach - zobaczymy.

www.desertcombat.com

Enclave II

Wszystkich, u których Enclave (recenzja w tym numerze) budzi pozytywne odczucia, ucieszy zapewne fakt, że jej twórcy - szwedzkie Starbreeze Entertainment, zapowiedziało ciąg dalszy konfliktu na linii... Szczeliny dzielącej Celenheim i Outlands. Enclave II - ponownie gra akcji w perspektywie trzeciej osoby rozpocznie się w chwili, gdy Przodkowie w celu uleczenia świata Enklawy niemal doszczętnie usunęli z niego magię. Księga Światła jednak mówi o miejscu, w którym magia własnie się rodzi. Na nieszczęście mieszkańców Celenheim, a na szczęście graczy Księga wpada w szpony złej czarownicy Callii. Na szczęście i mieszkańców, i graczy, w celu pokrzyżowania planów Callii wyrusza młody czarodziej Erlendur.

Enclave II wysoko dzierży sztandar złożoności poprzedniczki. 10 bohaterów do wyboru przemierzać będzie blisko 30 map-światów i eliminować przy tym niezliczonych wrogów za pomocą ok. 100 rodzajów broni. Poprawione mają być elementy, które w pierwszej Enclave budziły słuszne zastrzeżenia graczy - m.in. system walki, który ma zostać całkowicie zmodyfikowany i wzbogacony o nowe elementy. Cieszy również fakt, że w Enclave II pojawi się opcja multiplayer, w tym zaś jego klejnot koronny - tryb cooperative!

www.starbreeze.com

FLA

z motocyklami i walkami na pięści w rolach głównych.

Bohaterem Axle Rage'a jest... Axle Rage - samotny sprawiedliwy w mieście bezprawia. Ten, wyposażony jedynie w motocykl i nadzwyczajną biegłość (comba) w walce wręcz i przy użyciu 32 rodzajów broni, przemierzać będzie ulice miasta stworzonego na obraz i podobieństwo tych istniejących rzeczywiście. Przyjdzie mu zatem zwalczać złych w dzielnicach biedoty oraz na stopniach budynków ze szkła i stali. Więcej o Axle Rage'u - wkrótce.

www.akella.com/dev-axlerage-en.shtml

Stunt Car Racer

Tytuł Stunt Car Racer nie powinien być obcy nikomu, kto miał styczność z kalkulatorami ośmiobitowymi. To właśnie on stworzył gwiazdę Geoffa Crammonda - człowieka, który do niedawna zasilał nas symulatorami Formuły 1 (seria Grand Prix). Powracamy do tamtego dawnego hitu (wygrałem cały sezon! Dla niedowiarków: ostatni wyścig był na Rollercoaster!), gdyż Geoff Crammond postanowił wskrzesić swój ulubiony, jak sam twierdzi, tytuł. Naturalnie nie będzie to już wypełniana jednolicie wektorówka, jednak sam pomysł - samochodziki na krętych murach - pozostał ten sam.

Stunt Car Racer rozpocznie wyścigi w 2004.

Arx Fatalis 2?

Źródła zbliżone do francuskiego Arkane Studios - twórców znakomitego role-playing w stylu Ultimy Underworld, czyli Arx Fatalis - informują, że być może jeszcze w tym roku przyjdzie nam ponownie zgłębić świat bez słońca. Ich zdaniem, Arx Fatalis 2 różnić się będzie znacząco od pierwowzoru. Przejawiać się to ma pojawieniem się otwartych przestrzeni oraz zmodyfikowaniem grywalności - w stronę tej znanej z Thiefów, System Shocków czy Deus Eksów.

Więcej o Arx Fatalis 2 - natychmiast po oficjalnym potwierdzeniu pogłosek.

www.arkane-studios.com

Human Head i DOOM III engine

Z ciekawostek branżowych: twórcy Rune - Human Head - ogłosili, że poszukują chętnych do współpracy przy tytule wykorzystującym - i tu

Sea Dogs II = Pirates of the Caribbean

Ledwie zdążyliśmy przypomnieć na łamach Sea Dogs II, gdy okazało się, że gra taka nigdy nie zostanie wydana! Bez obaw jednak - losy tego morskiego Morrowinda, tworzonego przez rosyjską Akellę, nie są tak przerażające, jak można by sądzić na pierwszą myśl. Okazało się bowiem, że Sea Dogs II zmieniło się w Pirates of the Caribbean - oficjalną

adaptację filmu pod tym samym tytułem, który w kinach zawita latem.

Więcej informacji o nowym Sea Dogs II - wkrótce.

pirates.bethsoft.com

Bulletproof Monk

Bulletproof Monk, czyli kuloodporny mnich, to nowy matriksopodobny film akcji wytwórni Johna Woo. Nie wszyscy być może wiedzą, że jego - erm - fabuła oparta jest na komiksie sprzed kilku lat oraz - co ważniejsze - że już wkrótce za sprawą Empire Interactive przyjdzie nam wcielić się w jednego z bohaterów filmu i samemu ratować świat przez niechybną zagładą.

Bulletproof Monk na ekranach naszych monitorów zawita na Gwiazdkę.

www.empireinteractive.com

Ciekawostki newsy plotki(?)

KOLEJNA WIELKA GRA RPG JUŻ W SPRZEDAŻY!

Gothic II

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA

99,90 ZŁOTYCH

4CD

Poznaj Gothic II, kontynuację doskonałej gry RPG. Tak jak w pierwszej części zachwyci Cię niesamowita swoboda rozgrywki, oraz żyjący własnym życiem świat, tym razem ponad trzykrotnie większy! Gothic II łączy najlepsze elementy słynnych trzech wielkich gier RPG: rozbudowaną fabułę (Morrowind), szybką akcję (Neverwinter Nights) oraz wysoką grywalność (Icewind Dale 2). Czas rozpocząć kolejną przygodę w jednej z najlepszych gier RPG!

Polska wersja Gothic II to: 3 płyty CD z grą Gothic II • dodatkowa płyta CD z materiałami o Gothic II kupon pozwalający nabyć pierwszą część gry Gothic o 20 PLN taniej • obszerna instrukcja polska, profesjonalna wersja językowa.

JoWooD Productions

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

CD PROJEKT

© 2003 Pluto 13 GmbH, wydane przez JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria

Lionheart w sierpniu

Jak informuje duet Reflexive-Interplay, premiera Lionheart - role-playing rozgrywanego w magicznej średniowiecznej Europie, opóźni się i odbędzie dopiero w sierpniu. Przy okazji jednak wyszły na jaw nowe szczegóły dotyczące tego ciekawego projektu: m.in. pełny tytuł gry - Legacy of Crusader, oraz fakt, że wzorem Baldur's Gate: Dark Alliance możliwa będzie gra co najmniej dwóch graczy w trybie współpracy!

lionheart.blackisle.com

Aces WW I

Rodzime City Interactive (dawny Lemon) ogłosił plany stworzenia poprawionych Asów Przestworzy, zręcznościowego symulatora lotu płatowcami z czasów pierwszej wojny światowej. Sequel - tytułowany roboczo jako Asy pierwszej wojny światowej (Aces WW I) pojawić się ma na wirtualnych niebach jeszcze w tym roku.

www.city-interactive.com/aces.html

Imperium Galactica 3 = Galaxy Andromeda

CDV Software poinformowało, że Imperium Galactica III, dzieło bułgarskiego Philos Labs., fanom gwiezdnych strategii oddane zostanie jako Galaxy Andromeda. Nie podano powodów rezygnacji z rozpoznawalnej i dobrze kojarzonej nazwy.

Galaktyka Andromedy, a wraz z nią kompletnie nowe trójwymiarowe środowisko gry, ponad 30 misji kampanii, 25 misji losowych i multiplayer do 16 graczy, otworzy się dla nas pod koniec roku.

www.galaxyandromeda.de

Chrome - testy i data premiery

Na początku kwietnia ruszyły otwarte beta testy gry Chrome. Spośród kilkunastu tysięcy chętnych wyselekcjonowano stu szczęśliwców w Polsce i około tysiąca na świecie. Osoby te otrzymały klucz umożliwiający pobranie i uruchomienie wersji beta. Według doniesień firmy Techland, pierwsze wrażenia z wczesnej wersji bety gry były bardzo pozytywne. Beta testy zakończyły się 9 maja.

19 maja na stronie chromethegame.com/ rusza przedsprzedaż Chrome'a. Do każdego egzemplarza gry firma Techland dodaje ekskluzywną koszulkę z Chrome'a. Aby wyróżnić pierwsze osoby zamawiające tytuł, na 50 pudełkach znajdą się autografy Chrome Teamu. Jego cena będzie wynosić 99 zł. Osoby zamawiające grę w przedsprzedaży otrzymają własny egzemplarz najpóźniej w dniu premiery. Gra trafi na rynek w pierwszej połowie czerwca.

chrome.techland.com.pl

FLASH

uwaga - DOOM III engine. Naturalnie nie ujawniono żadnych szczegółów, jednak biorąc pod uwagę fakt, że to właśnie z tym developerem związane jest Prey (niedoszły, lecz legendarny first person shooter z czasów przed Unrealem), a od jakiegoś czasu mówi się o tym, że Prey zostało wskrzeszone... Mówiąc najprościej - Prey na DOOM III?

www.humanhead.com

Commandos 3 - kolejne szczegóły

O trzeciej części Commandosów powiedzieliśmy już wiele, ale - wciąż ujawniane są nowe szczegóły na temat tej interesującej wojennej gry taktycznej. Dowiedzieć się zatem można, że oficjalny tytuł nowego dzieła duetu Pyro Studios-Eidos to Commandos 3: Destination Berlin oraz że - nieco wbrew tytułowi - w grze istnieć będą trzy kampanie: Stalingrad, Europa Centralna (czyżby?), francuska Normandia, a także - nowość w serii - tryb multiplayer. Warto wspomnieć, że engine gry umożliwi wreszcie pełny płynny obrót planszy i wybór stopnia jej zbliżenia. Niestety, wciąż nie wiemy na pewno, kiedy Commandos 3 rozpoczną akcję...

www.pyrostudios.com

Dantooine - są na Dantooine

Team developerski An Empire Divided - pierwszej z odsłon serii Star Wars Galaxies (tak oficjalnie nazywany jest obecnie ten online'owy role-play) zdradził nazwę i właściwości dziesiątego świata gry. Jest nim Dantooine - wspomniana przez Leię w "A New Hope" eks-baza Rebeliantów. Naturalnie od tamtych chwil nieco się na Dantooine zmieniło - m.in. to, że stacjonuje tam niewielki, acz cieszący oko garnizon imperialny. Prócz tych atrakcji gracze odwiedzający tę planetę natrafić mogą na niebezpiecznych tubylców - Dantari, oraz nie mniej groźne ugrupowania przestępcze.

www.starwarsgalaxies.com

Enemy Territory - za darmo!?

Sprawa Enemy Territory powraca na nasze łamy jak sprawnie rzucony bumerang. Ten początkowo oficjalny add-on Return to Castle Wolfenstein, teamowy first person shooter, który w tym czasie stał się samodzielnym komercyjnym tytułem i wreszcie - przeżył własną śmierć, okazuje się na ukończeniu i ma się pojawić jako - uwaga - zupełnie darmowa gra online!

Więcej o Enemy Territory w nowej postaci - wkrótce.

www.castlewolfenstein.com

Day of Defeat w pudełku

Day of Defeat kojarzyło się dotąd z tytułem jednego z najpopularniejszych realistycznych i nieoficjalnych modyfikacji Half-Life'a. Już niedługo zaś będzie nazwą oficjalnego pudełkowego produktu wydanego przez Activision. Ten ostatni, będąc nowym partnerem Valve (zapowiedziano wreszcie, że Half-Life 2 wydany zostanie właśnie pod egidą Activision) obiecuje, że pudełkowe DoD będzie czymś więcej niż darmowym modem, szczegóły jednak dotąd nie są znane.

www.dayofdefeatmod.com

Ciekawostki newsy plotki(?)

Call of Duty

Popularność serii Medal of Honor i Battlefield 1942, podsycona dodatkowo zainteresowaniem, z jakim spotyka się ostatnio wojenna tematyka (Kompania Braci to tylko jeden z przykładów), sprawia, że co i rusz zapowiadane jest powstanie podobnych, lecz zdaniem ich twórców - jeszcze lepszych gier tego typu. Jedną z nich jest Men of Valor - dzieło studia 2015 (tych od Medal of Honor: Allied Assault) tworzone dla Vivendi. Jeszcze inną - pierwsza z serii Call of Duty, gra tworzona pod egidą Activision przez Infinity Ward - developera utworzonego przez kilkunastu programistów 2015.

Niestety jak dotąd informacje o Call of Duty są szczątkowe. Wiadomo właściwie tylko tyle, że w grze pojawią się trzy równorzędne kampanie - amerykańska, brytyjska, radziecka - i że gra tworzona jest na bazie engine Quake III Arena.

www.callofduty.com

Driver 3 w 2004

Niestety, potwierdziły się nasze najgorsze przypuszczenia. Driver 3 - kolejna część znakomitej samochodowej serii Driver, dzieło brytyjskiego Reflections Interactive, pojawi się dopiero wiosną przyszłego roku. Powodem opóźnienia jest rozbudowanie i kompleksowość gry, której ambicją jest pobicie na głowę (i sprzedaż) serii Grand Theft Auto.

driver.gtgames.com

Fallout 2 edytor

Po wielu, wielu latach próśb fanów, którzy stracili już chyba nadzieję na ujrzenie Fallout 3, Black Isle Studios opublikowało komplet narzędzi (wraz z dokumentacją), dzięki któremu świat gier wzbogacił się o niepobitego dotąd pod wieloma względami role-playa - Fallout 2. Naturalnie jego zdobycie nie gwarantuje wysypu produktów fallo-utopodobych - narzędzia są bardzo nieprzyjazne domorosłym twórcom. Jednak miejmy nadzieję, że przynajmniej kilka ambitnych projektów dotrwa do dnia premier. I z pokrewnych newsów - Feargus Urquhart - prezes Black Isle Studios, opuścił ostatecznie własny dom. Szanse na Fallout 3 są nikłe.

www.blackisle.com

Horse Racing Manager

Francuskie Cyanide Studio ogłosiło plany zjednoczenie pod wspólną nazwą fanów hippiki, którzy dotąd nie mieli okazji wyrażenia własnej pasji przy wykorzystaniu komputerów. Próba ta, nazwana Horse Racing Manager, pozwoli uczestniczyć w wirtualnych wyścigach konnych aż w pięciu różnych rolach - jako właściciel, hodowca, trener, dżokej lub - zapewne najbliższej nam wszystkim - gracz. W zależności od roli, zmieniać się ma charakter gry. I tak gracze będą koncentrować się na właściwym obstawianiu porządków, gdy np. hodowcy - wyszukiwać kandydatów do krzyżowania. W role specjalistów od wyścigów konnych wcielimy się jeszcze tej wiosny.

www.cyanides-studio.com

Star Ancestor

Francuskie Obraz Studio ujawniło plany stworzenia Star Ancestor - interaktywnej space opery - gry łączącej elementy gatunków action i adventure i nacechowanej iście filmowym rozmachem. Przejawem tego ostatniego ma być m.in. orkiestrowy soundtrack w warstwie audio, w warstwie wideo zaś - wykorzystywane w filmach techniki obróbki materiału graficznego.

www.starancestor.com

W SPRZEDAŻY OD 4 CZERWCA!

Nad krainą Morrowind zebrały się cienie!

The Elder Scrolls III

TROJCA

Dodatek do gry

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
59,90 ZŁOTYCH

WERSJA KINOWA
KWESTIE MÓWIONE PO ANGIELSKU
Z POLSKIMI PODPISAMI

W krainie Morrowind zapanował chaos. Przy gościńcach na spokojnych wędrowców czyhają bandy rzezimieszków. Nowy król, który zasiadł na tronie okazał się bezlitosnym tyranem. Na domiar złego, Twoim tropem zostali wysłani najstraszliwsi zabójcy - członkowie Mrocznego Bractwa. Aby przeżyć i dowiedzieć się dlaczego jesteś celem ataków, będziesz musiał odbyć długą i pełną niebezpieczeństw podróż poprzez krainę Morrowind.

Elder Scrolls III: Trójca (W Europie Zachodniej – Elder Scrolls III: Tribunal) to pierwszy oficjalny dodatek do jednej z Trzech Wielkich Gier RPG minionego roku - Elder Scrolls III: Morrowind. Dzięki niemu będziesz mógł ponownie i na wiele godzin dać się pochłonąć fascynującej przygodzie! W środku znajdziesz dodatkowo mapy do Trójcy oraz podstawowej wersji gry.

Uwaga do gry wymagana jest polska oryginalna wersja Elder Scrolls III: Morrowind!

©2002 Bethesda Softworks Inc., a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Morrowind, Tribunal, Daggerfall, Arena, The Elder Scrolls Construction Set, Bethesda Softworks and ZeniMax are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. Xbox and Microsoft are registered trademarks of Microsoft Corp. Other product and company names mentioned herein may be trademarks of their respective owners. All rights reserved. Distributed by Ubi Soft Entertainment.

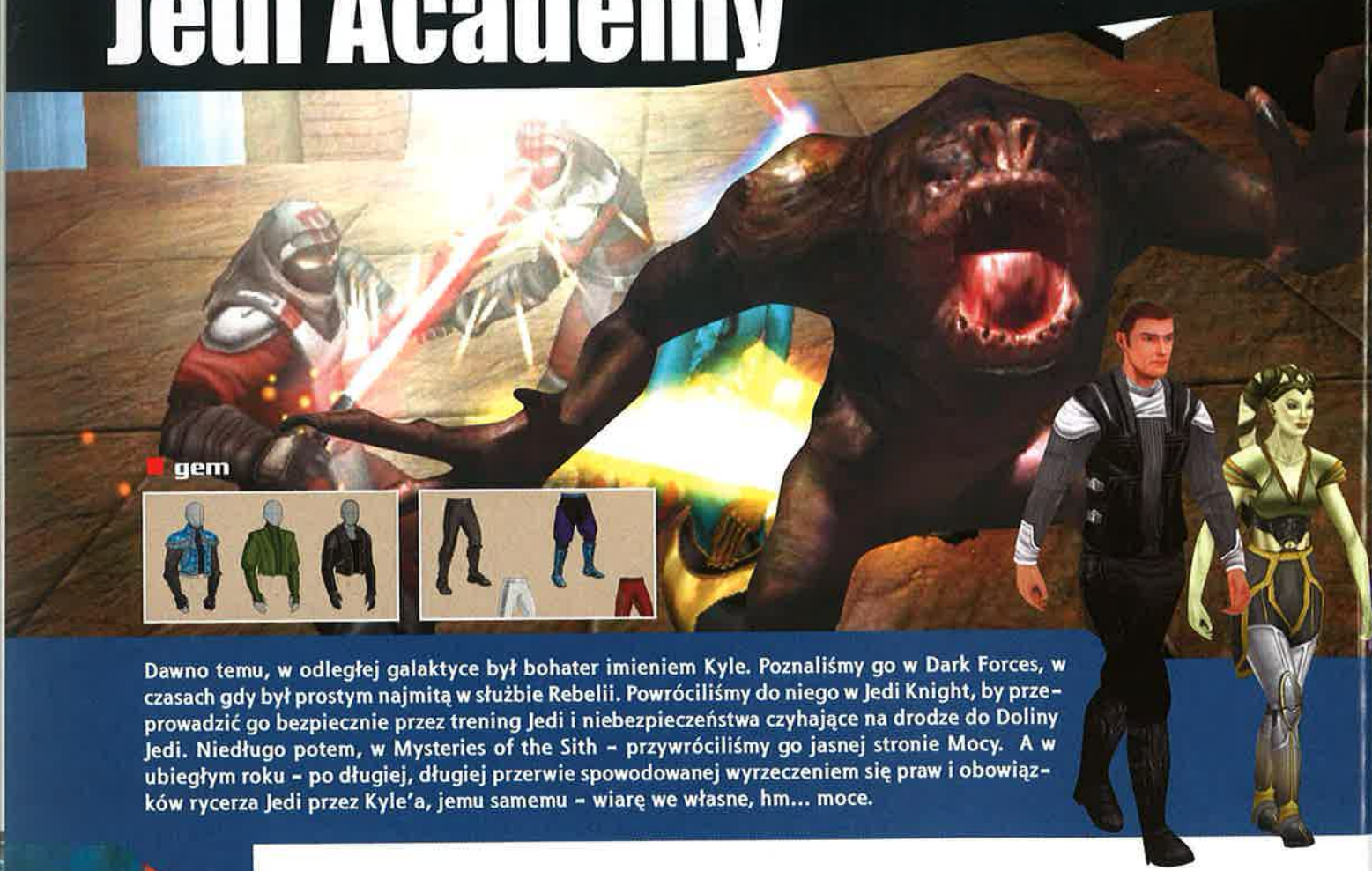
Bethesda SOFTWORKS INC. a ZeniMax Media company

Ubi Soft

CD PROJEKT

GATUNEK: FPS

Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy



gem

Dawno temu, w odległej galaktyce był bohater imieniem Kyle. Poznaliśmy go w Dark Forces, w czasach gdy był prostym najmitą w służbie Rebelii. Powróciliśmy do niego w Jedi Knight, by przeprowadzić go bezpiecznie przez trening Jedi i niebezpieczeństwa czyhające na drodze do Doliny Jedi. Niedługo potem, w Mysteries of the Sith - przywróciliśmy go jasnej stronie Mocy. A w ubiegłym roku - po długiej, długiej przerwie spowodowanej wyrzeczeniem się praw i obowiązków rycerza Jedi przez Kyle'a, jemu samemu - wiarę we własne, hm... moce.

Wspominam dzieje Kyle'a dlatego, że pod koniec tego roku za sprawą Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy, dzieła ojców Jedi Outcast - Raven Software, ujrzymy go w zupełnie nowej roli! Kyle będzie nauczycielem w Praxeum, akademii Luke'a Skywalkera na Yavinie IV i... nikim więcej! Tym samym po raz pierwszy w blisko 10-letniej historii starwarsowych first person shooterów Kyle zejdzie na dalszy plan. (Wiem, wiem - większość Mysteries of the Sith rozwiązywała Mara Jade, jednak i tam Kyle był duchem sprawczym jej działań.) A bohaterem będzie... gracz! Ściślej zaś adept Mocy - jeden z wielu studentów Praxeum - istota, której dopiero przyjdzie złożyć swój miecz świetlny i postawić pierwsze chwiejne kroki na ścieżkach Mocy.

Tym z was, którzy zwrócili uwagę na słowa „istota", „złożyć miecz" i „ścieżki Mocy" w poprzednim zdaniu, gratuluję zaliczenia pierwszego z testów szczególnego wyczulenia na siłę spajającą galaktykę. Wskazują one bowiem na najważniejsze innowacje w stosunku do Jedi Outcast. Pierwsza to fakt, że dane nam wreszcie będzie wybrać płeć i wygląd naszego bohatera. Tym samym wszyscy, którym brodaty Kyle nie pasował jakoś do roli Jedi, mogą odetchnąć z ulgą. Z tego, co wiemy, możliwe będzie nie tylko skompletowanie ubioru naszego bohatera z zaproponowanej garderoby, ale nawet skonstruowanie twarzy z poszczególnych elementów, jak nos czy oczy - i ozdobienie ich odpowiednią (lub nie) fryzurą.

Nie dość na tym - po raz pierwszy w historii serii możliwa będzie gra rasą inną niż człowiek! Nie jest pewne, ilu obcych ujrzymy w roli padawanów, jednak wiadomo na pewno, że dane nam będzie grać twi'lekiem (rasa majordomusa Jabby - Biba Fortuny i mistrzyni Jedi - Aayli Secury) oraz - nieco zaskakujące - zielonoskórym rodianinem, czyli jednym z licznych krewnych łowcy

W to zagramy już wkrótce!

nagród, który na swą zgubę jako pierwszy spotkał poszukiwanego Hana Solo.

Jedi Academy będzie miejscem, w którym po raz pierwszy własnoręcznie skonstruujemy własny miecz świetlny, wybierając i kolorując rękojeść oraz „ostrze". W niej nauczymy się także umiejętności dotąd rezerwowanej dla nielicznych filmowych bohaterów. Tak oto, wzorem Anakina - w Jedi Academy walczyć będzie można dwoma mieczami. Ci zaś spośród was, którzy za przewodnika po ścieżkach Mocy obraliby Darth Sidiousa, nauczą się sztuki władania mieczem o podwójnym ostrzu - Dartha Maula! Miecze świetlne będą również dostępne od samego początku gry, a fakt usprawnienia i rozbudowania systemu walki o nowe ruchy i umiejętności (np. kombinacje ciosów i mocy) sprawi, że mimo istnienia wielu rodzajów broni, to właśnie on pozostanie naszą bronią z wyboru.

Tym z was, którzy zwrócili uwagę na słowa „za przewodnika obrać" w poprzednim akapicie, gratuluję wyczulenia zmysłów na podszepty Mocy. Jedi Knight: Jedi Academy bowiem powrócić ma do chlubnych tradycji pierwszego Jedi Knighta, a nawet rozwinie je i pozwoli na świadomy wybór drogi wiodącej do Mocy - tej trudniejszej, która pozwoli zjednoczyć się z nią lub... prostszej - pozwalającej ją kontrolować. Raven

obiecuje przy tym, że od decyzji tej zależeć ma nie tylko dobór poszczególnych mocy (dławić czy leczyć - oto jest pytanie) i zakończenie gry, lecz również część misji, które w przeciwieństwie do Jedi Outcast, można będzie wybierać, a inne - pomijać! W grze obecny będzie również tryb multiplayer, w nim zaś zupełnie nowe, dotąd jednak nienazwane i nieobjaśnione tryby gry.

Jedi Knight: Jedi Academy to z technicznego punktu widzenia Jedi Outcast do potęgi drugiej. W trakcie wykonywania misji przyjdzie nam odwiedzić dwukrotnie więcej światów (koniec z wieloma misjami na jednej planecie!) i pokonywać jeszcze nie spotkanych przeciwników. Całość z kolei wyglądać ma lepiej dlatego, że modernizacje poczynione na engine'ie Jedi Outcasta pozwolą wyświetlić większą liczbę szczegółów. Wspomnieć także warto, że tereny generowane będą przez znakomity system Arioche znany z Soldier of Fortune 2. Wreszcie popularność AT-ST w finale Jedi Outcast sprawi, że w Jedi Academy pojawią się pojazdy.

Akademię Jedi odwiedzimy jeszcze w tym roku. Warto już w tej chwili przygotować się do wstępnych egzaminów z Teorii Mocy.

Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy
Producent: Raven Software/LucasArts

W to zagramy już wkrótce!

NOWE KOMPLETNE WYDANIA GIER JUŻ W SPRZEDAŻY!

Każda Saga to najwyższej jakości wydanie najlepszych serii gier komputerowych. Znajdziesz w niej kompletny zestaw wszystkich części gier z danej serii, które ukazały się do momentu wydania Sagi. Dzięki temu będziesz mógł oddać się fascynującej przygodzie na wiele dziesiątków godzin. Obszerne instrukcje pozwolą Ci z łatwością zapoznać się z grą. Dodatkowo w każdym, pakiecie znajdziesz poręczny segregator, który umożliwi Ci łatwe przechowywanie płyt.

SAGA HEROES of MIGHT AND MAGIC

SAGA HEROES™ OF MIGHT AND MAGIC® TO:
- Heroes™ of Might and Magic® IV wraz z dodatkiem Gathering Storm.
- Heroes™ of Might and Magic® III z dodatkami Armageddon's Blade i Shadow of Death.
- Heroes™ of Might and Magic® II Gold.
- Heroes™ of Might and Magic® I.
- Drzewko rozwoju do Heroes™ of Might and Magic® IV.
- Dodatkowa płyta z muzyką z Heroes™ of Might and Magic® III.
- Instrukcje do wszystkich gier (w sumie 172 strony).
- Segregator na płyty.

S·A·G·A ICEWIND DALE

SAGA ICEWIND DALE TO:
- Icewind Dale II.
- Dodatkowa płyta do Icewind Dale II z ścieżką dźwiękową z obu części Icewind Dale i rozszerzenie z nowymi postaciami i przedmiotami.
- Icewind Dale.
- Dodatek - Icewind Dale: Heart of Winter.
- Dodatek - Icewind Dale: Trials of the Luremaster.
- Karty pomocy do obu części Icewind Dale.
- Mapa krainy do Icewind Dale II.
- Instrukcje do wszystkich gier (w sumie 364 strony).
- Segregator na płyty.

Saga Baldur's Gate

SAGA BALDUR'S GATE TO:
- Baldur's Gate II.
- Dodatek - Baldur's Gate II: Tron Bhaala.
- Baldur's Gate.
- Dodatek - Baldur's Gate: Opowieści z Wybrzeża Mieczy.
- Płyta z Edycji Kolekcjonerskiej Baldur's Gate II.
- Karty pomocy do Baldur's Gate i Baldur's Gate II.
- Mapy do Baldur's Gate i Baldur's Gate II.
- Instrukcje do wszystkich gier (w sumie 372 strony).
- Segregator na płyty.

GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIOWA/TAKTYCZNA

Qn`ik

Seria gier z sympatycznymi, acz morderczymi robalami w roli głównej znana jest prawie każdemu graczowi - w szczególności tym, którzy lubią pograć po sieci, a nie mają dostępu do Internetu ani LAN-u.

WORMS 3

O jakości poprzedniej wersji Wormsów świadczy to, że tworząca je firma... jeszcze istnieje. Poza grami o walecznych dżdżownicach, stworzyła ona jeszcze Stunt GP - grę całkiem niezłą, ale raczej niezdolną podbić rynek. Jak widać, chłopaki wciąż mogą wyżyć z tego, że co jakiś czas wydają specjalne kombinacje starych Wormsów (liczących sobie nawet ponad pięć lat!), a czasem dodają po dwa nowe rodzaje broni i jedną opcję, po czym nadają produkcji nowy tytuł (przykładowo Worms 2 prawie niczym nie różniło się od Armageddon i World Party - w tym ostatnim dodano chyba jedynie opcję gry przez Internet).

Nie zmienia się zwycięskiej drużyny, tak samo nie należy nadmiernie modyfikować gry, która jest już prawie idealna.

Od długiego jednak czasu ekipa pracuje nad całkowicie nowym i ponoć znacznie lepszym tytułem - Worms 3 - który to, jakżeby mogło być inaczej, zrewolucjonizuje rynek gier arcade. O ile większość takich zapowiedzi zwykle kwituję lekkim i powątpiewającym uśmiechem, w przypadku twórców Worms jestem w stanie w to nawet uwierzyć.

Oczywiście trzecia odsłona Robali wniesie ponoć wiele zmian - z dodaniem trzeciego wymiaru na czele. Żadna z nich jednak nazbyt rewolucyjna być nie może, o czym autorzy (notabene 30-osobowy sztab ludzi) doskonale wiedzą; nie zmienia się zwycięskiej drużyny, tak samo nie należy nadmiernie modyfikować gry, która jest już prawie idealna. W związku z tym wciąż będzie można wszystko zniszczyć, używać dziesiątków rodzajów broni, skakać, ryć w ziemi, całkowicie zmieniać geometrię planszy - ogólnie: robić wszystko, za co tak kochaliśmy poprzednie części Worms. Oczywiście nie w pojedynkę - największej przyjemności przy grze w Worms zawsze dostarczała walka z żywymi przeciwnikami. W Worms 3 pojedynki będzie mogło toczyć naraz czterech graczy przy jednym komputerze, albo w Internecie - autorzy zresztą kładą na ten typ rozgrywki szczególnie duży nacisk.

Co nowego, poza przestrzennością, czeka graczy w nowej grze Team17? Sporo: dużo nowych misji, specjalny tryb „wyzwań" (mam nadzieję, że nieco mniej trudnych niż w poprzednich wersjach) - ucieszy to w szczególności graczy, którzy nie mają możliwości zmierzenia się z żywymi przeciwnikami. Dzięki nowemu sposobowi obrazowania gry zaistnieje też możliwość oglądania akcji w trybach FPP i TPP. Worms 3 będzie obfitować w ciekawe

efekty graficzne. W grze zawsze niezwykle istotna była pogoda, w szczególności wiatr. W trzecich Robalach dżdżownice mogą zmoknąć od deszczu i zostać przyprószone śniegiem, zaś sama akcja będzie się mogła odbywać tak w ciągu dnia, jak i nocy.

Gra ma być wydana na wszystkie możliwe i obecnie liczące się platformy sprzętowe, może poza GameBoy Advance (autorzy mówią, że musieliby napisać grę całkowicie od nowa. A jeśli Worms 3 pokaże się na GBA, będzie zapewne tworem spoza składu Team17). Zdecydowanie najlepiej prezentować się będzie wersja na PC - nie tylko z powodu grafiki, ale również dlatego, że tylko ona da możliwość gry w Internecie oraz tworzenia nowych etapów za pomocą edytora. Kiedy się można spodziewać premiery? Dokładnie nie wiadomo - autorzy mówią enigmatycznie o 2003 roku - zapewne więc gra wydana zostanie gdzieś przed Gwiazdką.

Wojownicze robale w trzecim wymiarze...

WIELKA PROMOCJA SERII

FAJNA CENA!

WIELKIE HITY NAWET ZA POŁOWĘ CENY

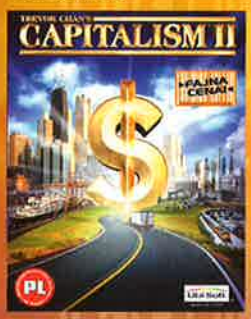
Teraz jeszcze taniej!

~~49,90 zł~~ 39,90 zł!

WARRIOR KINGS

SEADOGS

DISCIPLES II



CAPITALISM II

WIGGLES

WIZARDRY 8

WARLORDS BATTLECRY II

RALLY TROPHY

ALIEN NATIONS II

TYLKO DO 31 MAJA!!!

Promocyjnej oferty szukaj w sklepach:

TESCO Carrefour Lepiej i taniej Auchan

E.LECLERC BIELANY MaxMEDIA real- SELGROS CASH & CARRY

Najwyższa jakość gwarantuje CD Projekt – wiodący wydawca gier komputerowych.
Sprzedaż wysyłkowa Wirtualny Świat (0-22) 519 69 69, www.wirtualny.com. Więcej informacji www.cdprojekt.info

GATUNEK: FPS/SURVIVAL HORROR

Bloodline

On`ik

Gier z wesołymi misiami skaczącymi po zielonych polankach nie wychodzi na PC zbyt wiele. Dzieje się tak być może dlatego, że nikt w nie nie chce grać, gdyż każde zdrowe dziecko przesiaduje przed komputerem, grając w krwawe FPS albo coraz popularniejsze ostatnio survival horrory.

Statystyki mówią, że w USA jest więcej prawników niż fryzjerów. Stoją tacy przed niemal każdą przychodnią i od razu doskakują do wychodzących kobiet z pytaniem, czy przypadkiem nie czuły się molestowane, bo z chęcią by poprowadzili ich sprawę. Nic więc dziwnego, że przełożeni Jima Carda go nie lubią - przecież to kolejny, świeżo upieczony praw(n)iczek bez doświadczenia, za to z dziwnymi ambicjami. Skierowują go więc do zbadania nieco podejrzanej sprawy - masowego mordu dokonanego w prywatnym szpitalu, prowadzonym przez nie do końca normalnego doktora...

Głównym i tajemniczym „złym" jest oczywiście niejaki dr Jekyll... Znaczy: doktor Brown. Nie jest on może do końca zły - ale na pewno ma niezłego świra. Z masakry w szpitalu tylko on wyszedł cały i zdrowy - choć nie do końca, jeśli idzie o psychikę. Został oczywiście oskarżony o zamordowanie wszystkich swoich pacjentów, ale zdaje się, że niesłusznie. Nie dokonał tego raczej bezpośrednio - po prostu, jak to z szalonymi naukowcami bywa, jego badania wymknęły się spod kontroli, uwalniając coś znacznie gorszego od samego Zła – jakkolwiek głupio by to nie brzmiało. Co to za paskuda będzie, zobaczymy dopiero po premierze.

Na pewno będziemy przemierzali kilka lokacji, wcielając się w młodego prawnika i obserwując akcję jego oczami. Nie będzie on tam całkiem bezbronny - jakiś oręż przeciw zmutowanym pacjentom doktora będzie miał w posiadaniu. Nie wskazane jest jednak strzelanie do wszystkiego, co wykazuje jakiekolwiek funkcje życiowe. (Czyli na przykład się rusza. Bo już bicie serca do tego nie jest konieczne, vide zombi.) W Bloodline pojawią się również postaci, które niekoniecznie mają na celu eksterminację gracza (czy też zjedzenie jego mózgu, albo inną równie pretensjonalną rzecz) - z niektórymi można będzie sobie nawet pogadać, co nawet może popchnąć do przodu fabułę gry!

Póki co autorzy obdarzają nas ledwie kilkoma informacjami i zrzutami ekranów, które nieco przywodzą na myśl to, co pokazują chłopaki z Id Software przy promowaniu Doom III. Głównie ze względu na klimat, gdyż już poziom grafiki stoi na nieco (podkreślam to „nieco") niższym poziomie - choć do szczegółowości tekstur nie można mieć najmniejszych zastrzeżeń. Po raz pierwszy zresztą w zapowiedziach producentów nowego FPS-a nie zauważyłem dziesiątek mało mówiących przeciętnemu graczowi nazw - widać producenci stwierdzili, że lepiej skupić się na informacjach o klimacie - grafika i engine zaś obronią się same. Nie powiem, żeby mi się ta taktyka nie podobała. Mam jedynie jedno zastrzeżenie do tego, co na razie pokazano na obrazkach - spójrzcie na wygląd potworów. Znajdują się one na większości obrazków i wyglądają dość podobnie i... niezamierzenie śmiesznie. Obawiam się, że z dobrze zapowiadającego się horroru może

Bloodline

wyjść sieczka typu The House of the Dead - gry całkiem niezłej, ale będącej przecież w zamierzeniach quasiparodią.

Producentem Bloodline jest firma o całkiem swojsko brzmiącej nazwie: Zima Software. Pochodzi ona oczywiście - jakżeby mogło być inaczej - z Czech, które niedługo chyba już całkiem wygryzą tych Amerykańców z branży. Data premiery Bloodline jeszcze nie została wyznaczona, zważywszy jednak na jej charakter (horror, krew i flaki, zdeformowane, cierpiące ciała) można spodziewać się jej najpewniej na święta Bożego Narodzenia. Takie numery możliwe są tylko w branży gier komputerowych...

Bloodline
Producent: Zima Software

Czeska komedia? Nie, czeski horror

JUŻ W SPRZEDAŻY!

CULTURES 2
BRAMY ASGARDU

eXtra Klasyka

2 CD

19,90 PLN

©2002 Phenomedia AG, produkcja Funatics Development, wydawca JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria

JoWooD Productions

CD PROJEKT

GATUNEK: STRATEGIA

Warlords IV: Heroes of Etheria

Adam Włodarczak

Dobre wieści dla zagorzałych fanów serii Warlords. Strategic SG pracuje obecnie nad najnowszą mutacją swego jakże sławnego dziecka. Warlords z czwórką w tytule to powrót do korzeni, czyli systemu turowego. Zwolennicy części BattleCry mogą się poczuć zawiedzeni.

Mniej więcej w roku 1982 roku powstała firma z dźwięczną nazwą Strategic Studios Group. Nikt w tamtych prehistorycznych czasach nie zdawał sobie sprawy, że grupa zapalonych graczy, a zarazem programistów, stworzy twór tak sławny i tak charakterystyczny dla społeczności graczy, jakim jest właśnie seria Warlords. Tytuł ten doczekał się rzeszy zwolenników (o przeciwnikach wspominać nie muszę). Pierwsze trzy odsłony to strategie turowe. Następnie przyszła kolej na strategię czasu rzeczywistego (saga BattleCry), która SSG wyszła przeciętnie. Warlords IV nawiązuje do tradycji w pełnym tego słowa znaczeniu...

Mimo że gra jest dopiero w fazie przygotowań, znamy już kilka pikantnych szczegółów na jej temat. Duży nacisk położony został na bohaterów - ich umiejętności, możliwość rozwoju, kolekcjonowanie różnorakich przedmiotów etc. Element zaczerpnięty rodem z gier RPG zdaje się wmieszany w gatunek strategii turowej. Co z tego małżeństwa wyniknie, okaże się już niebawem. Wiadomo z kolei już dziś, że dobry silny bohater będzie mógł stawić czoło nawet największym i najgroźniejszym armiom wroga. Nasz heros, wraz z kolejnymi bitwami, będzie wkraczał na nowe stopnie wtajemniczenia. W grze zaimplementowano również wątek magii - czarować będziemy mogli naturalnie naszym „śmiałkiem". Poza punktami dla bohaterów, także poszczególne jednostki będą zdobywały odpowiednie kwalifikacje.

Największy nakład jednak położono na nowy, poniekąd unikatowy system taktyczny. Według zapewnień twórców, ma to być pionierski mechanizm walki. Speed Tactical System, bo tak nazwali to cudeńko jego autorzy, ma oferować niespotykane dotąd rozwiązania w kwestii walki z wrogiem. Detali niestety nie ujawniono, a nowatorki system cały czas pozostaje w fazie testów. SSG zapewniło, że będzie można wyłączyć tę opcję i powrócić do tradycyjnego stylu gry, jaki znamy z wcześniejszych produkcji.

Poza tym pojawią się nowe rasy, z ultra-agresywnymi oraz rządnymi krwi Voltunans na czele. Łącznie dostępnych będzie dziesięć odmiennych nacji. Dla każdego z narodów przewidziane zostały osobne

Warlords IV: Heroes of Etheria

W to zagramy już wkrótce!

nieliniowe kampanie, co pozwala z optymizmem spojrzeć na czas, w jakim ukończymy grę. To, co zdaje się ostatnimi czasy modne – „jednodniowe gierki" – w Warlods nie będzie miało miejsca. I bardzo dobrze.

Nowego znaczenia nabiorą także miasta. Teraz poza produkcją nowych jednostek, w własnym „grodzie" będzie można dokonywać o wiele więcej różnych czynności - od wykupywania śmiercionośnych zaklęć po teleportację armii w najdalsze zakątki świata Etheri. Oczywiście zasób dostępnych opcji zależeć będzie od poziomu zaawansowania naszego „zamczyska" – a ten zależeć będzie tylko i wyłącznie od nas.

Warlods IV: Heroes of Etheria jest grą tworzoną od podstaw. Nie ma mowy o syndromie „odświeżonego kotleta" (czytaj: kolejne i nic niewnoszące sequele), co często obserwujemy w przypadku innych produkcji. Programiści pełną parą pracują nad zupełnie nowym engine'em graficznym.

Dla sympatyzujących ze strategiami turowymi zapowiada się kolejna świetna pozycja. O pełnej rewolucji mówić tutaj nie można – w końcu wszystkie te zmiany nie są żadnym novum (poza „tajnym" systemem taktycznym). Spodziewam się starego dobrego Warlordsa w nowej i ładnej oprawie, z kilkoma nowinkami technicznymi, które – miejmy nadzieję – ułatwią nam życie.

Na koniec mała ciekawostka, która powinna zainteresować zwłaszcza fanów serii. Na jednej ze stron znalazłem informację, że niezależnie od wyników sprzedaży, jakie osiągnie czwarta część gry i tak zostanie wydana kolejna jej wersja. Maniacy Warlordsów mogą spać spokojnie. Premiera W4 przewidziana jest na czwarty kwartał tego roku.

Warlords IV
Producent: SSG

Spodziewam się starego dobrego Warlordsa w nowej i ładnej oprawie, z kilkoma nowinkami technicznymi

Syberia 2

Adrian „Wajuś" Wajer

GATUNEK: PRZYGODOWA

Wywiad z Benoit Sokalem, głównym autorem i dyrektorem artystycznym Syberii, oraz Stephanem Greffordem, kierownikiem produkcji.

AW: Skąd wziął się podział Syberii na dwie części? Czy taki był początkowo zamiar czy też decyzję tę podjęto dopiero w trakcie procesu produkcyjnego?

Benoit Sokal: Odpowiem może w ten sposób. Nim powstała gra - Syberia istniała już jako historia. Syberia jest jedną historią, która została podzielona na dwa oddzielne rozdziały. Początkowo chcieliśmy stworzyć z tego jedną grę, ale szybko porzuciliśmy ten pomysł, gdyż wyzwanie okazałoby się prawdopodobnie zbyt duże. Nad pierwszą Syberią spędziliśmy prawie dwa pełne lata, z kolei druga część zajmie nam półtora roku... Wyobraź sobie, cztery lata produkcji nad jedną grą! To po prostu za długo z punktu widzenia wydawcy.

Stephan Grefford: Ta decyzja pozwala nam również uczyć się na błędach części pierwszej i tym samym stworzyć z Syberii II jeszcze lepszą grę.

AW: Czy część druga będzie definitywnym końcem serii? Planujecie stworzenie jeszcze innych gier wykorzystujących idee tego świata?

BS: Jest jasne, że druga część będzie definitywnym końcem sagi Syberia... Nie oznacza to oczywiście, że będzie to ostatnia przygoda z udziałem Kate Walker. Pewne furtki pozostawimy otwarte.

AW: Jak duży wpływ na końcowy kształt obu gier ma Sokal?

SG: Krótko mówiąc, Benoit jest mózgiem stojącym za Syberią. On jest jej twórcą, autorem i dyrektorem artystycznym. Gdy sprawy idą nie po jego myśli, potrafi przyjąć postawę dyktatora, ale przeważnie ściśle współpracuje z innymi i potrafi stworzyć dobrą atmosferę w zespole. Gra jest w całości produkowana w biurach Microids w Montrealu. Benoit nadzoruje cały projekt z własnego studio w Paryżu. Jak to miało miejsce w przypadku pierwszej części, Sokal dostarczył nam gotowy scenariusz i setki rysunków oraz szkiców, które przedstawiały każdy aspekt świata Syberii - od fantastycznej architektury aż do wyglądu i mimiki postaci. Zespół jest w stałym kontakcie z Sokalem, który dzieli się pomysłami w czasie długich rozmów telefonicznych odbywających się kilka razy dziennie. Benoit odwiedza też Montreal kilka dni w miesiącu, zazwyczaj przywożąc ze sobą nowe szkice, i z całym zespołem bierze udział w burzy mózgów, podczas której wymieniają się pomysłami.

AW: Czy w drugiej części będzie więcej nawiązań do świata Amerzone i czy w ogóle będziemy mieli okazję lepiej poznać świat gry - sytuację polityczną, historię, geografię, kultury i społeczeństwa?

SG: Ciągle nie wiadomo, czy będą jakieś nawiązania do Amerzone w Syberii II...

BS: Oczywiście będzie okazja poznać i dowiedzieć się o świecie gry czegoś więcej... gdy tylko ten świat zostanie ukończony.

AW: Istnieją jakieś dzieła, które stały się inspiracją dla Syberii - konkretna książka czy film?

BS: Nie. Nie. Większość inspiracji Syberii pochodzi ze źródeł i doświadczeń raczej osobistych. Tuż przed wybuchem drugiej wojny światowej moja rodzina musiała uciekać przed reżimem faszystowskim z Europy Wschodniej do Europy Zachodniej (w kierunku przeciwnym do podróży Kate). Podróżowali pociągiem i na piechotę, bardziej szukając bezpiecznego miejsca, w którym mogliby zamieszkać. Oczywiście ten epizod odegrał dużą rolę w powstawaniu Syberii. Myślę, że wpływy drugiej wojny światowej są widoczne w kilku postaciach i miejscach, takich jakich Barrockstadt, oraz kilku innych odwiedzanych w czasie gry.

AW: Lokacje i środowiska Syberii oparte są na tych istniejących w rzeczywistości czy są tylko wytworem waszej wyobraźni?

BS: Większość odwiedzanych miejsc w Syberii to mieszanka prawdziwych, rzeczywistych miejsc oraz tych z naszej wyobraźni. Właśnie to połączenie skutkuje całą tą surrealistyczną otoczką spowijającą poszczególne lokacje w grze.

AW: Czy muzyka będzie podobna do tej z pierwszej części - symfoniczna z pompatycznym wydźwiękiem?

SG: Muzyka w Syberii II będzie całkowicie odmienna od tej z pierwszej części, chociaż w tej fazie produkcji jest jeszcze za wcześnie, aby ją omawiać. Jeszcze jej nie skomponowaliśmy...

W to zagramy już wkrótce!

BS: Oględnie mówiąc, chcemy, aby muzyka służyła jako „kreator nastroju". Muzyka nadaje ton i charakter lokacjom. Ona musi być obecna, ale nie może zbytnio odciągać uwagi gracza. Staramy się utrzymać tę równowagę nastroju w całej grze.

AW: Co jest najważniejszym czynnikiem wpływającym na ostateczny kształt Syberii - historia, grafika czy zabawa?

BS: Cóż, jeśli nie ma zabawy – po co w ogóle grać? Najważniejszymi jednak - obok grywalności/miodności - aspektami są dla nas historia i jakość grafiki; równie dużo uwagi jednak poświęcamy przerywnikom filmowym, muzyce i oczywiście zagadkom.

AW: Czy zagadki będą równie łatwe i intuicyjne jak w pierwszej części?

SG: Naszym głównym celem jest zintegrowanie zagadek z fabułą. To nie będzie żaden Myst i nie chcemy, aby tak się grało w Syberię. Zagadki będą kolejnymi małymi kroczkami, które prowadzić będą gracza z punktu A do punktu B i z punktu B do C - a to wszystko w logicznym porządku. Ogólnie całość przypominać będzie część pierwszą. Będą więc zagadki polegające na obsłudze urządzeń i zabawie przyciskami czy dźwigniami, ale tym razem wszystko z możliwością kontroli, co powinno uczynić całość bardziej realną i zabawną.

AW: Jaka będzie największa różnica pomiędzy częścią pierwszą i drugą?

SG: Grafika, animacje w grze, interakcja z postaciami.

AW: Planujecie wprowadzić zmiany w grafice? Czy wpłyną one na minimalne wymagania gry?

SG: Użyjemy tego samego silnika graficznego, ale z dodanymi kilkoma usprawnieniami. Grafika będzie dynamiczna, co oznacza wykorzystanie takich efektów jak dynamiczne oświetlenie i cienie, odbicia na szklanych obiektach, odkształcalne materiały. Inne atrakcje to liczone w czasie rzeczywistym opady śniegu i ślady stóp pozostawiane na nim przez bohaterów, ruchoma mgła i więcej animowanych elementów w poszczególnych lokacjach. Chcemy użyć tych efektów specjalnych, aby wprowadzić więcej dramatyzmu i pozwolić sobie na bardziej filmowe podejście w kilku kwestiach. Efekty świetlne powinny bardziej podkreślić postać Kate i urozmaicić wygląd poszczególnych lokacji. Pracujemy również nad wprowadzeniem większej liczby filmowych ujęć kamery. W budynku klasztoru - na przykład - zastosujemy panoramiczne ujęcia pokazujące łuki i pozwolimy kamerze śledzić akcję zza ozdobnych krat. Wszystkie te efekty nie wpłyną jednak na wymagania systemowe. Jest dla nas bardzo ważne to, aby wszyscy grający w pierwszą część mogli też zagrać w drugą odsłonę - w razie czego umieścimy w opcjach opcję wyłączenia niektórych efektów.

AW: Czy w drugiej części zawartych będzie więcej interaktywnych elementów?

SG: Interakcja ze światem gry podobna będzie do tego, co zaprezentowaliśmy w części pierwszej, a to znaczy, że obracać ma się ona głównie wokół rozmów z postaciami i wykorzystywaniu przedmiotów ze schowka do rozwiązywania zagadek. Jednocześnie pracujemy nad zwiększeniem interakcji pomiędzy Kate i innymi bohaterami opowieści, by nadać grze więcej dynamizmu. Możliwa też będzie większa interakcja z otoczeniem podobna do tego, co zrobiliśmy w Komkolzgradzie w pierwszej Syberii.

BS: Wprowadziliśmy też więcej akcji do fabuły. Nie będą to żadne elementy zręcznościowe - nic w tym stylu. Podkręciliśmy tylko dynamizm historii, zwiększając ilość ekscytujących przygód, jakie spotkają Kate. Teraz gracze zamiast podążać śladami Hansa będą mieli okazję - za pośrednictwem postaci Kate - wziąć udział w jego przygodzie: będzie więcej żywej akcji, więcej postaci i życia w lokacjach. Syberia miała jedynie kilka małych, ale dla niektórych bardzo irytujących wad, jak wyludnione lokacje i źle zgrane dialogi. Czy macie zamiar pozbyć się tych wad?

BS: Po premierze Syberii uważnie wsłuchaliśmy się w komentarze graczy i dziennikarzy i obecnie pracujemy nad poprawieniem kilku ewidentnych wad jedynki. Wiemy na przykład dobrze, że wielu ludzi uznało pierwszą część za zbyt krótką, więc teraz pracujemy nad tym, aby Syberia II zrekompensowała ten brak.

AW: Kiedy możemy spodziewać się Syberii II? Czy przed premierą planujecie wypuszczenie wersji demo i beta?

SG: Data premiery Syberii II została ustalona na grudzień 2003. Demo prawdopodobnie ujrzy światło dzienne, ale nie planujemy przeprowadzania publicznych beta-testów.

Syberia 2
Producent: **Microids**

GATUNEK: SIM/TYCOON

Restaurant Empire

Krzysztof „ComCo" Bartnik

Składniki? Świeżutkie i gotowe do wykorzystania. Wystrój wnętrza? Prześliczny i dopasowany. Pracownicy? Zasuwają, aż miło popatrzeć. Klienci? Eee...? Wiedziałem, że o czymś zapomniałem!

W planach był kolejny tycoon, jednak autorzy woleli (dla bezpieczeństwa) przemianować grę na Empire. Najwidoczniej gracze dostają już skrętu kiszek i krzyczą z przerażenia, widząc ten charakterystyczny ciąg liter w tytule. W końcu jeżeli chodzi o tycoony (i inne simopodobne gierki), mieliśmy już właściwie wszystko - zarządzaliśmy koleją, polem golfowym, siecią sklepów, całym miastem, a nawet życiem „normalnego" Kowalskiego. Zespołowi Enlight Software do pełni szczęścia zabrakło możliwości prowadzenia własnej sieci restauracji. I właśnie tym zajmiemy się w Restaurant Empire.

POPROSZĘ MENU

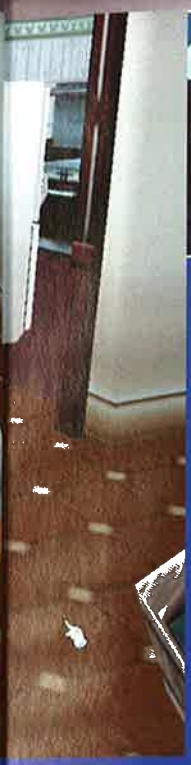
Rozgrywkę zaczniemy standardowo: trochę kasy odłożonej na koncie i miejsce pod fundamenty pierwszej restauracji. Na początku wystartujemy jedynie z małą knajpą, jednak z czasem przyjdzie nam otwierać naprawdę ekskluzywne lokale. Wybierzemy (lub wykonamy - to w zależności od chęci i zdolności) wygląd zewnętrzny budynku oraz jego wystrój - co powiecie na stylizację a lá lata 50? Albo na restaurację morską? Nie liczy się jednak opakowanie (choć skutecznie przyciąga uwagę), dlatego w pomieszczeniach czeka nas ustawianie wszelkiego rodzaju stołów, krzeseł, roślinek, rzeźb itp. Nawet zasłonki do okien dobierzemy wedle własnego uznania. Całość musi połączyć elegancję i funkcjonalność, a wtedy potencjalni klienci będą zachwyceni.

KELNER! W TYM TALERZU JEST ZUPA!

Kiedy lokal będzie już na miejscu, zajmiemy się doborem personelu. Potrzebne będą osoby na stanowiska: kucharzy (kucharek), kelnerów (kelnerek), sprzątaczek (woźnych?) i parę innych. Przyda się również agent reklamowy, którego zadaniem będzie narobienie szumu w mediach, oraz ludzie od „czarnej roboty" zajmujący się „ciężkim" fachem podkładania kłód (robaki itp.) pod nogi konkurencji (to niestety działa też w drugą stronę i możemy się spodziewać tego samego!). Podpiszemy również kontrakt z dostawcą zaopatrującym kuchnię w składniki potrzebne do wykonania potraw. Bez nich (a ze scyzorykiem) nawet „Makgajwer" nie upichciłby niczego sensownego. Wszyscy pracownicy będą scharakteryzowani przez szereg współczynników i wysokość pensji, jakiej sobie zażyczą za wykonywaną pracę.

SZEF KUCHNI POLECA

W Restaurant Empire wyróżnimy trzy główne typy kuchni: amerykańską, francuską i włoską. W sumie do restauracyjnego menu będziemy mogli dodać blisko 200 różnorodnych potraw. Nie od razu jednak Hutę Katowice zbudowano i w celu przygotowania większości dań wyślemy naszego człowieka na zwiady. Wyruszy on na przykład do Afryki czy Ameryki Południowej w poszukiwaniu nowych przypraw czy składników, a następnie spędzi długie noce (i dnie) na główkowaniu, jak połączyć to wszystko „do kupy". Kiedy skończy, z dumą pokaże nam się z unikatową miksturą (+ chęcią otrzymania premii oczywiście).



Potrawy podzielono na cztery kategorie: przekąski, zupy, dania główne i desery - z możliwością łączenia ich w zestawy. Nie zabraknie też konkursów na najlepszego kucharza w mieście/regionie/na świecie, a zwycięstwo naszego podopiecznego tylko podniesie prestiż restauracji i z konieczności - jego zarobki. Autorzy dodają, że tak jak mag pilnuje księgi zaklęć w grach RPG, tak my będziemy pilnowali naszej książki kucharskiej. Coś w tym musi być...

KLIENT NASZ PAN (I WŁADCA)

Przez nasze lokale przewinie się masa różnorodnych klientów. „Zwykli" obywatele, biznesmeni, urzędnicy, a nawet całe rodziny będą chciały spróbować naszych przysmaków. Niektórzy wpadną jedynie na szybki lunch, inni będą chcieli spędzić romantyczną kolację przy świecach. Do każdego musimy podejść indywidualnie - potrawy na życzenie, zmiana stolika, szybka obsługa, drobny dodatek na koszt firmy itp. - każda metoda jest dobra, aby zdobyć przychylność odwiedzających. Kiedy tatusiowi spodoba się za pierwszym razem, wróci tu z rodzinką, a później poleci restaurację znajomym itd. – normalnie, jak w real life'ie! Jednocześnie musimy się starać wyciągnąć od klientów jak najwięcej kasy, gdyż uśmiechem na pewno nie nadrobimy kolejnych strat i nie spławimy banku domagającego się spłaty zaciągniętego kredytu.

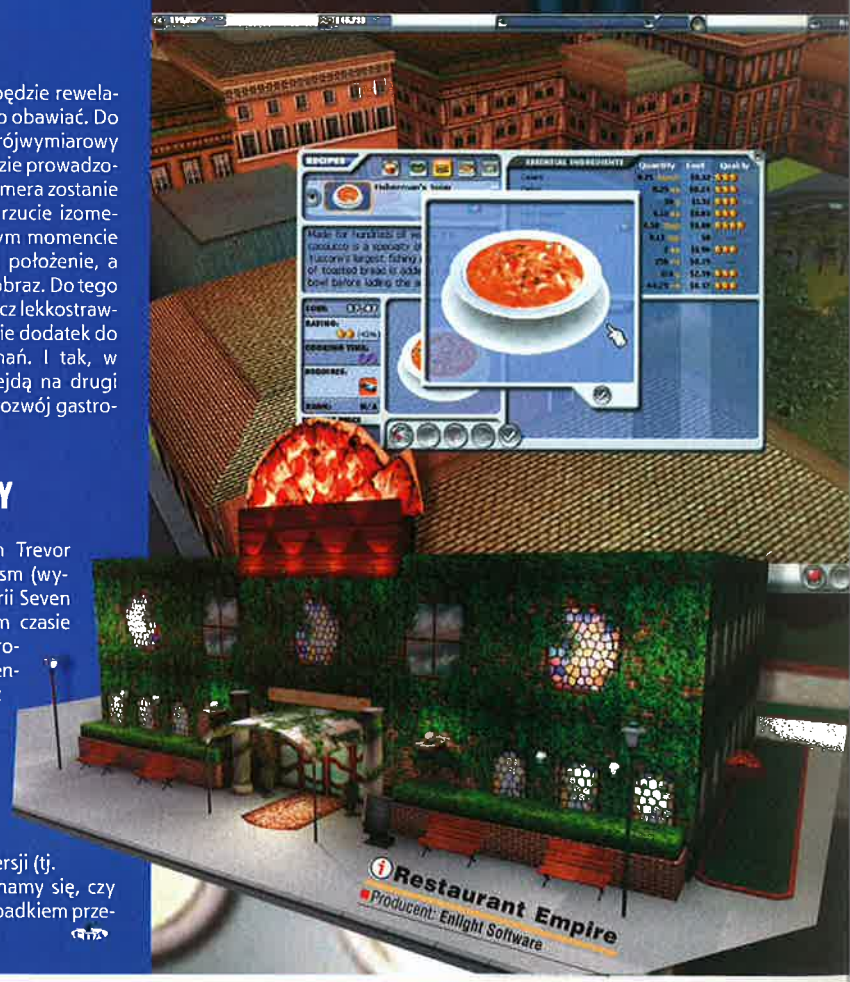
Możemy się również zająć urządzaniem specjalnych imprez na życzenie odwiedzających. Śpiewanie do kotleta czy przyjęcia urodzinowe to tylko przykładowe propozycje zagospodarowania lokalu, a będzie ich znacznie więcej. Zajmiemy się również obserwacją miasta, w którym przyjdzie nam działać. Natężenie ruchu w jednym miejscu najlepiej wskaże nam docelowe położenie dla kolejnej restauracji – byleby tylko ubiec konkurencję!

BEZ PIECA ANI RUSZ

Grafika w pełnej wersji nie będzie rewelacyjna, ale też nie ma się czego obawiać. Do zabawy dostaniemy w pełni trójwymiarowy świat, a sama rozgrywka będzie prowadzona w czasie rzeczywistym. Kamera zostanie zawieszona nad miastem w rzucie izometrycznym, jednak w dowolnym momencie będziemy mogli zmienić jej położenie, a także przybliżyć lub oddalić obraz. Do tego dojdzie jeszcze spokojna, wręcz lekkostrawna muzyka stanowiąca jedynie dodatek do naszych wirtualnych poczynań. I tak, w Restaurant Empire efekty zejdą na drugi plan - najważniejszy będzie rozwój gastronomicznego imperium.

KUCHARZ ZAWODOWY

Nad projektem czuwał sam Trevor Chan - twórca m.in. Capitalism (wydanego w 1996 roku) czy serii Seven Kingdoms, który w ostatnim czasie zajmował się tworzeniem programów pomagających studentom ekonomii w nauce tegoż przedmiotu (dlaczego u nas nie jest tak miło?). Jeśli popatrzeć na złożone obietnice, powinno mu się udać stworzyć tytuł co najmniej dobry, jednak z oceną poczekajmy do premiery pełnej wersji (tj. do czerwca) - wtedy przekonamy się, czy zupa Trevora nie została przypadkiem przesolona...



2 NOWE TYTUŁY, KAŻDY ZA JEDYNE 9,99 ZŁ

Tanie Granie

Wehikuł Czasu

Millenium Racer

JUŻ W SPRZEDAŻY. SZUKAJ W SKLEPACH Z GRAMI.

W serii ukazały się również: TOCA Race Driver • Iron Strategy • The Settlers 1 • Jekyll & Hyde • Tzar • Extreme Assault • Corsairs • Original War • Incubation Heroes of Might and Magic I i II • Zax • Hellboy • Dracula: Zmartwychwstanie • Pompeje • MDK • Darkened Skye • Giants • Invictus

Atlantica

Czarny Iwan

GATUNEK: FPS

Lonely Cat to bardzo młody zespół developerski założony przez Michała Bacika i Radeka Bouzka z Brna. Pierwszy raz usłyszeliśmy o LC przy okazji premiery Hidden and Dangerous Deluxe, bowiem to właśnie Czesi współpracowali z Illusion Software przy tym projekcie.

Atlantica raczej nie będzie stanowić konkurencji dla Doom 3, ale może być bardzo rzetelnym i dobrym tytułem.

Historia w grze brzmi ciekawie i obiecująco. Gracz przenosi się ponad pięć tysięcy lat w przeszłość, do okresu świetności mitycznej Atlantydy. Tajemniczy kontynent zamieszkują Atlantydzi i Inkowie, którzy jednak nie żyją ze sobą w zgodzie. Inków jest o wiele więcej, ale to Atlantydzi dominują pod względem rozwoju technologicznego. Technika umożliwia im kontrolę nad masami Inków. Ta niepewna równowaga zostaje zachwiana, gdy na Atlantydzie pojawiają się kosmici, których celem jest grabież naturalnych surowców Ziemi. Przewrotni obcy wyposażają Inków w broń i technologię, co oczywiście prowadzi do zaognienia konfliktu między mieszkańcami Atlantydy. W tym momencie wkracza gracz, który wciela się w jednego z tubylców.

Bohater będzie się charakteryzował określonymi zdolnościami i cechami, a także uzbrojeniem podstawowym (o czym za chwilę). Co ciekawe, będzie mógł również operować bronią zabitych kosmitów oraz innym wyposażeniem, jakie znajdzie w bazie obcych. Na ekwipunek składać się będą laser pulsacyjny, elektroniczne mapy, generator pola siłowego, ładunki wybuchowe. Bardzo ciekawym urządzeniem jest Memobox, które przypomina nieco detektor ruchu Marines z AvP 2. Memobox jest jednak urządzeniem o wiele bardziej skomplikowanym - umożliwia m.in. hakowanie systemów alarmowych i obronnych (sterowanie wieżami broni laserowej wroga). W trybie multi zaś służy do komunikacji między graczami i kontroli NCP co-players.

W trakcie przygody gracz będzie mógł skorzystać z pojazdów (również bojowych) oraz zaawansowanych urządzeń, które pozwolą stworzyć klon bohatera lub jego holograficzny obraz. Innowacyjnych gadżetów, których nie powstydziłby się James Bond, ma być zresztą o wiele więcej.

Gra ma się składać z 17 leveli. Część scenariuszy będzie się rozgrywała na Ziemi, kolejne na czterech księżycach oraz na dziesiątej planecie układu słonecznego (stacjonują to obcy). Gracz znajdzie się w różnorodnych sceneriach - poczynając od inkaskich piramid, poprzez mroczną dżunglę po zimne księżyce i meandry bazy kosmitów. O ile górskie scenerie, lasy, rzeki czy osady ludzkie na Ziemi nie są niczym nowym, ciekawostką na pewno będą lokacje wspomnianych księżyców. Ich średnica nie będzie przekraczała kilkuset metrów, dzięki czemu gracz będzie się czuł podobnie jak słoń tańczący na piłce. :)

Gra pracuje na Insanity Engine, który wcześniej zastosowano w Hidden and Dangerous. Silnik ten został całkowicie zmieniony i unowocześniony, co umożliwi obsługę

W to zagramy już wkrótce!

widok przeładowania broni przez przeciwnika czy dym z papierosa z ust faceta w samochodzie. Z kolei dynamic geometry pozwoli się sycić efektem ruszającej się na wietrze trawy i drzew czy też drobnych fal przebiegających po wodzie. Większości obiektów w grze będzie można zniszczyć (szyby, samochody).

Tryb multi, który dla wielu graczy jest najważniejszy, ma dostarczyć mnóstwo pozytywnych emocji. Rywalizacja będzie dostępna w pięciu trybach: Deathmatch, Capture the Flag, wojny klanowe, FG+ (tryb polowania - wszyscy na jednego), Power-Point Hoard (z wrogiej bazy należy ukraść dany przedmiot i donieść go do własnej jednostki), infiltracja terenu wroga. W trybie single będzie opcja gry cooperative.

Jak to zazwyczaj bywa, wszystko wygląda bardzo obiecująco. W życiu może być różnie, o czym już wielokrotnie się przekonaliśmy. Na razie pozostaje czekać na premierę. Atlantica raczej nie będzie stanowić konkurencji dla Doom 3, ale może być bardzo rzetelnym i dobrym tytułem. Czy to życzenie się spełni, dowiemy się już wkrótce.

wszystkich procedur nowych kart graficznych (m.in. light maps, environment mapping, bump mapping, procedural textures). Mimika bohaterów (emocje) prezentuje się - podobno - bardzo dobrze. Nie zabraknie takich smakowitych szczegółów jak

Atlantica

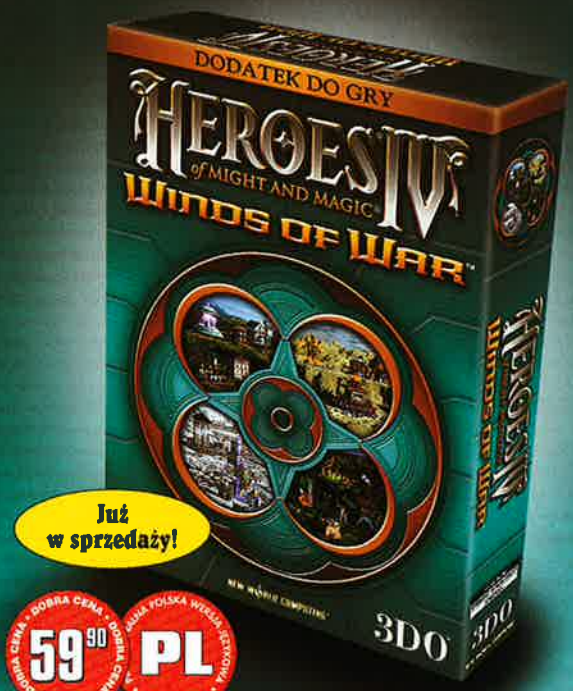
Producent: Lonely Cat

http://www.lonelycatgames.com

W to zagramy już wkrótce!

HEROES IV of MIGHT AND MAGIC
WINDS OF WAR

WOJENNA ZAWIERUCHA ZNÓW NADCIĄGA!



Już w sprzedaży!

59,90 ZŁOTYCH · DOBRA CENA · PL · PEŁNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA · CD PROJEKT

Nadchodzi czas kolejnej wojny. Do spokojnego i dostatniego królestwa Channon wkroczyło pięć potężnych armii. Jako przywódca jednej z nich będziesz toczył bezwzględne boje z innymi o bogactwa i żyzne ziemie tej krainy. Już dziś wyrusz do świata Might and Magic® dzięki oficjalnemu dodatkowi do kultowej gry Heroes™ of Might and Magic® IV!

- 6 nowych, ogromnych kampanii
- 20 nowych scenariuszy przygotowanych przez producenta
- 20 najlepszych scenariuszy przygotowanych przez graczy z całego świata
- Nowe potwory
- Nowe artefakty i przedmioty
- Usprawniony edytor gry
- Nowa ścieżka dźwiękowa
- Polska wersja językowa przygotowana przez CD Projekt

EDYCJA PODWÓJNA Heroes™ of Might and Magic® IV zawiera doskonałą grę Heroes™ of Might and Magic® IV oraz dodatek Gathering Storm™ w super cenie 99,90! Kupując ten zestaw oszczędzasz 59,90 PLN!

Gathering Storm™ to pierwszy oficjalny dodatek do Heroes™ of Might and Magic® IV. Zawiera nowe mapy, scenariusze, kampanie oraz poprawki uaktualniające Heroes™ IV do wersji 2.0.

3DO™ NEW WORLD COMPUTING

© 2003 The 3DO Company. All Rights Reserved. 3DO, Heroes, Heroes of Might and Magic, Might and Magic, Winds of War, New World Computing, and their respective logos are trademarks or registered trademarks of The 3DO Company in the U.S. and other countries. All other trademarks belong to their respective owners.

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT

Fahrenheit

GATUNEK: PRZYGODOWA

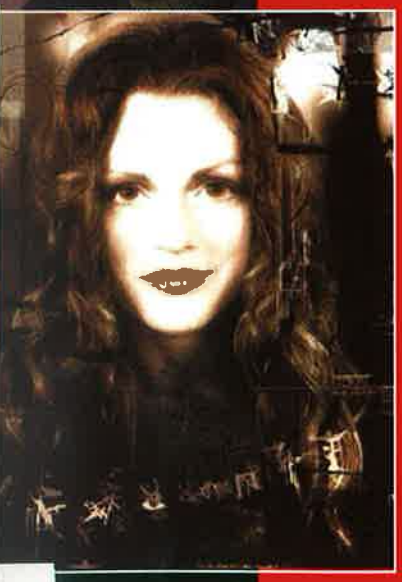
Ireneusz "Neko" Miler

Fani gier przygodowych utrzymanych w konwencji thrillera już powinni zacierać ręce w nerwowym oczekiwaniu na premierę Fahrenheita.

Gra przeniesie nas do roku 2005 w okolice Nowego Jorku. W mieście od jakiegoś czasu zdarzają się dziwne rzeczy. Z pozoru spokojni i praworządni obywatele nie wiedzieć czemu - dokonują przerażających zbrodni. Co gorsza, nie ma związku pomiędzy oprawcami a ich ofiarami, oprócz rytualnego charakteru tych morderstw. Przypadek? Na to pytanie starają się odpowiedzieć niemal wszyscy, którzy stoją na straży prawa. Jednak z tygodnia na tydzień coraz więcej ponurych akt ląduje w archiwum policyjnym z adnotacją „niewyjaśnione".

Niejaki Lucas Kane znalazł się w centrum wydarzeń. W restauracji morduje Bogu ducha winnego mężczyznę. Nieświadomy własnego czynu, prześladowany opętańczymi wizjami ucieka przed policją z mocnym postanowieniem wyjaśnienia zaistniałej i zgoła nieciekawej sytuacji, w jakiej się znalazł. Pani inspektor – Carla Valenti – razem z partnerem Tylerem Milesem - staną po (pozornie) drugiej stronie barykady w nadziei na wyniuchanie całej afery.

Producenci nie kryją, że zamierzają upodobnić grę do znanych filmów czy seriali telewizyjnych i przeszmuglować jak najwięcej rozwiązań w nich dostępnych. Odpowiednio wyważony scenariusz ma podkreślić dramaturgię sytuacji, personifikowane dźwięki nadać kolorytu, a sugestywna praca kamer uwypuklić kluczowe elementy naszej przygody. Na uwagę zasługuje fakt, że dane nam będzie zasmakować roli nie tylko zbiega, ale także łowcy - tym samym gra odkryje przed nami nową, całkowicie odmienną płaszczyznę oraz nowe możliwości poznania tego misternie skonstruowanego świata.



Sam interfejs ma być jak najbardziej przystępny i intuicyjny, gdyż panowie producenci wychodzą - skądinąd ze słusznego założenia, że najwięcej przyjemności tkwi w prostocie. I tak ma być w rzeczonej produkcji - całkowita interakcja z otoczeniem, z zapewnieniem dużej wygody i wykorzystaniem znanego każdemu maniakowi przygodówek systemu point & click.

Oczywiście grafika będzie całkowicie w 3D i wykorzysta najnowsze osiągnięcia oraz nowinki techniczne. Mam tylko nadzieję, że wymagania sprzętowe nie spowodują ogólnego rozstroju nerwowego każdego, kto odważył się nie modernizować sprzętu co każde trzy miesiące.

A - gra ma się ukazywać w formie kolejnych epizodów, emitowanych sukcesywnie. Sądzę, że warto na nią czekać, gdyż zapowiada się interesująca przygoda z zagmatwaną fabułą - a to jest to, co tygryski... to znaczy gracze lubią najbardziej.

ICEWIND DALE

Wraz z dodatkami „Heart of Winter" i „Trials of Luremaster"

ZA 29.99!

Już w sprzedaży!

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

2 płyty CD z grą

Płyta CD z dodatkami Heart of Winter i Trials of Luremaster

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyt

Instrukcja do gry

DOBRA CENA • 29,99 ZŁOTYCH • DOBRA CENA

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA • PL • CD PROJEKT

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Nowa gra twórców niezapomnianych przebojów: „Baldur`s Gate", „Torment" i serii „Fallout". Wróć do Zapomnianych Krain (Forgotten Realms) i weź udział w niebezpiecznej wyprawie na mroźną północ do lodowych terenów Icewind Dale. „Icewind Dale" to niezwykła wyprawa do Zapomnianych Krain, świata, który już doskonale znasz z gry „Baldur`s Gate". Kup eXtra Grę i poprzyj naszą szaloną ideę wydawania oryginalnych gier w bardzo niskich cenach. Szukaj eXtra Gier w każdym kiosku!

Więcej informacji na stronie www.extragra.com

JUŻ W SPRZEDAŻY NOWA EXTRA GRA PREMIERY Z GRĄ PRZYGODOWĄ CASANOVA!

JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIĆ TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19, LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM

Profesjonalne buty NBA na finały

Podczas majowego rozpoczęcia finałów zawodowej ligi koszykówki NBA na rynku pojawi się najnowszy model butów sportowych Reebok - NBA Masterlink. NBA Masterlink łączą najwyższą jakość z dynamizmem profesjonalnego obuwia sportowego. Zadowolą one zarówno miłośników koszykówki, jak i fanów sportowej mody.

Specjalnie na rozpoczynające się w maju kolejne finały NBA (National Basketball Association) firma Reebok wprowadza buty NBA Masterlink. To pierwszy model stworzony we współpracy z amerykańską ligą.

Podczas tworzenia NBA Masterlink postawiono na prosty opływowy kształt. W modelu uzyskano najbardziej cenione u większości graczy NBA cechy - wyczucie podłoża i stabilność. Delikatne wcięcia, motyw szkieletu rekina na bokach butów oraz ich stabilna konstrukcja nie tylko dodają im dynamicznego wyglądu, ale zmniejszają ryzyko kontuzji. Dyskretna stylistyka oraz połączenie dwóch klasycznych kolorów: czerni i bieli, sprawiają, że NBA Masterlink znajdują także swoje zastosowanie poza boiskiem do koszykówki.

Na podstawie podpisanego 1 sierpnia 2001 roku dziesięcioletniego kontraktu Reebok jako jedyna firma sportowa jest odpowiedzialna za projektowanie, produkcję i sprzedaż produktów meczowych oraz licencyjnych dla ligi koszykówki NBA. Wszystkie modele obuwia i ubrań opracowywane są we współpracy ze specjalistami i zawodnikami ligi NBA.

Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California
Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. products in Europe

CD-R Hawk

Wypali ?

Na Pewno !

- parametry techniczne dorównujące specjalistycznym płytom Audio służącym do nagrywania wysokiej jakości dźwięku
- doskonałej jakości folia srebrna jako nośnik właściwy
- najtrwalsza, spośród dostępnych na rynku nośników, warstwa serigraficzna (wierzchni nadruk i ochrona właściwego nośnika foliowego przed uszkodzeniami mechanicznymi)
- doskonałe wyważenie
- 48-krotna prędkość nagrywania

Slim Tower
10 PCS Nowość na rynku!

Jewel Box
10 Pack

Slim Case
10 Pack

Dyskietki
10 PCS

Cake 50 CD-R

Cake 25 CD-R

Cake 10 CD-R

CD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność	700 Mb +0,1
Czas nagrywania	80 min
Średnica dysku	120 mm ±0,1
Średnica otworu	15 mm
Grubość	1,2 mm
Średnica powierzchni nagrywania	44,7 mm – 118 mm
Materiał nośnika	poliwęglan
Warstwa zapisu	ftalocyjanina
Warstwa odblaskowa	srebro
Warstwa ochronna	lakier pochłaniający prom. UV
Procent odbicia	>65%

Szukaj w sklepach na terenie całego kraju!

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk" tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00

dostawa w 24 godziny! Sklep internetowy: www.hawk.com.pl

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa, kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

GATUNEK: STRATEGIA

Ghost Master

CormaC

Najpierw były Tamagotchi. Ludzie, zwłaszcza w Japonii, w której pomysł się narodził, na chwilę oszaleli na punkcie cybernetycznych pupili zamkniętych w plastikowej obudowie z wyświetlaczem. Te zamiłowania do opiekowania się żywymi stworzeniami wykorzystali później twórcy The Sims. Osobiście nie rozumiem tej simsowej manii – płacić 120 złotych, by pomagać ludzikowi wkręcać żarówki czy wyprowadzać psa? A co by było, gdyby nasze simy nie były tak zwyczajne i nie wiodły tak prozaicznego życia? A gdyby w ogóle nie żyły? Bez sensu? Nie całkiem...

Z innej beczki – niech podniesie rękę ten, kto nie oglądał „Pogromców duchów" (Ghostbusters) Ivana Reitmana. Sądzę, że nie zobaczyłbym lasu rąk... Pomysł duchów na wesoło i z przymrużeniem oka chwycił – „Pogromcy duchów" to jeden z najbardziej kasowych filmów lat 80. Dodajcie teraz dwa do dwóch, czyli obie rzeczy, o których do tej pory napisałem. GhostMaster to nie dodatek do Sims ani też klon tej gry, nie nawiązuje również bezpośrednio do wspomnianego filmu. Jednak w grze wyraźnie czuć inspirację zarówno jednym, jak i drugim.

Z poradnika młodego straszaka

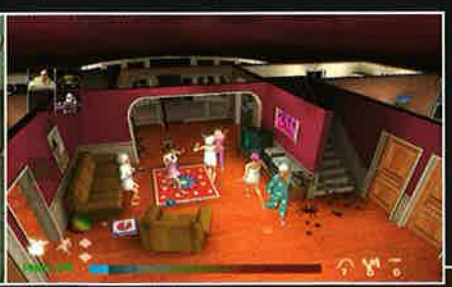
Odpaliwszy GhostMastera, przenosimy się do świata, w którym za oknem zobaczyć można w rozbłysku pioruna ponurą sylwetkę; sztućce dostają skrzydeł, na pustym poddaszu słychać kroki, w lustrze mieszka zamordowany poprzedni właściciel domu, a w ogródku miauczy kiciuś sąsiadki, który pięć lat temu zeżarł w pokaźnej ilości trutkę na szczury. Nie nas jednak będą straszyć. Naszym zadaniem jest nauczyć żyjących właściwego respektu dla świata umarłych. Otwierać śmiertelnikom oczy na istnienie zaświatów będziemy rękoma młodego Władcy Duchów, który właśnie ukończył odpowiedni kurs, otrzymał nieliczną drużynę zjaw i gotów jest do wypełnienia pierwszego zadania.

Rozdział I - gdzie straszyć?

Kiedy ktoś rzuci hasło „nawiedzony dom", odruchowo przywołujemy obraz posępnej posesji na wzgórzu otoczonej wymarłym ogrodem, po którym wirują zeschłe liście, a do którego prowadzi zardzewiała skrzypiąca furtka. Czy też nie mniej ponurego gotyckiego zamczyska. Taki obraz wykreowała przez stulecia literatura grozy. Ci, którzy oglądali rewelacyjny film „Duch", jednak wiedzą, że równie dobrze opętanym może zostać każdy, niczym na pierwszy rzut oka niewyróżniający się dom na przedmieściu. Przełożeni naszego Władcy Duchów najwyraźniej realizują politykę „wychodzenia do ludu", bo nawiedzać będziemy nie tylko klasyczne dla opowieści o duchach miejsca, lecz także zwykłe amerykańskie domy zamieszkane przez zwykłe amerykańskie rodziny. Oczywiście nie mogło zabraknąć i gotyckich klimatów czy opuszczonej leśnej chatynki, w podwojach której spoczywa tajemnicza i potężna księga. Zresztą nie tylko domy będziemy nawiedzać – wybierzemy się, dla przykładu, w rejs statkiem należącym do gangstera czy przejażdżkę pociągiem. Podsumowując – w grze uświadczymy lokacje zarówno klasyczne, jak i niebanalne.

Rozdział II – po co straszyć?

Zadania stawiane w poszczególnych scenariuszach są przeróżne. Najprostsze polega na wystraszeniu wszystkich w domu. Wtedy sprawa jest jasna i wręcz banalna – straszymy, aż ostatni mieszkaniec z krzykiem opuści chałupę. Nie zawsze jest jednak aż tak prosto. Przykładem takiego nietypowego polecenia będzie ujawnienie mieszkańcom domu ukrytych w nim ludzkich szczątków, pozostawionych przez poprzednią lokatorkę, która raczyła gości herbatką z arszenikiem. Kiedy indziej trzeba będzie podpuścić młodych



okultystów do wezwania demona za pomocą księgi magii ukrytej w zamkniętej piwnicy. Zróżnicowanie scenariuszy to niewątpliwie plus GhostMastera.

Rozdział III – kim straszyć i kogo?

Duchów w grze zobaczymy sporo, oczywiście nie od samego początku. Podzielone zostały one na sześć klas. Im skuteczniejszy duch, tym więcej zużywa ektoplazmy (o której napiszę nieco później). Każdy ma zestaw kilku mocy w różny sposób oddziaływujących na ludzi. Niektóre sztuczki zjaw wywołują zwykły strach (np. prozaiczne ukazanie się delikwentowi), inne doprowadzają ludzi do obłędu (np. szepty czy odgłosy kroków), a jeszcze inne zwiększają ich wiarę w zjawiska paranormalne (np. telekineza). Ta ostatnia kategoria jest niezwykle przydatna, jako że trafiają się ludzie sceptyczni, a zatem bardzo niepodatni na straszenie. Zanim uda nam się ich porządnie przerazić, trzeba będzie zburzyć ich światopogląd i ślepą wiarę w to, że wszystko da się wytłumaczyć na drodze naukowej. Warto przyjrzeć się każdemu śmiertelnikowi z osobna, bo w notce o nim znaleźć można cenne wskazówki, np. że osobnik ma arachnofobię. Naszym sukcesem będzie trwałe wypłoszenie człowieka z lokacji, wywołanie u niego paranoi lub ataku serca bądź też rzucenie go na kolana w inny sposób.

Wróćmy jeszcze do naszych podwładnych. Zanim będziemy mogli skorzystać z ich mocy, trzeba będzie przywiązać ich do właściwego im miejsca. Niektóre duchy zamieszkiwać mogą urządzenia elektryczne, inne - glebę, jeszcze inne wodę, powietrze, ogień, lustra itp. Bardzo ważny jest wybór odpowiedniej do zadania grupy duchów - by nie okazało się, iż nie ma na planszy odpowiednich obiektów, do których można by zjawy przywiązać, bądź brakuje nam jakiejś umiejętności niezbędnej do rozwiązania łamigłówki. No właśnie – łamigłówki.

Na każdej planszy spotkamy zjawy nienależące do naszego orszaku. Są to najczęściej ofiary mordu bądź dusze ludzi (choć nie tylko ludzi) zmarłych nienaturalną śmiercią. Aby je uwolnić, trzeba spełnić ich prośbę, czasem podaną wprost, a niekiedy aluzyjnie.

Rozdział IV – ektoplazma

Ektoplazma to niejako paliwo każdego naszego działania. Aby przywiązać zjawę do miejsca bądź przedmiotu w świecie żywych i utrzymać ją tam, należy wydać odpowiednią ilość ektoplazmy (która jest jednak zwracana, jeżeli odwołamy ducha). Kolejną garść materii trzeba będzie ulokować w wykonywanych przez ducha sztuczkach, których skuteczność jest wprost proporcjonalna do ceny. Na szczęście zasoby ektoplazmy można zwiększać właśnie przez straszenie – im bardziej przerażeni ludzie, tym więcej mamy jej do dyspozycji, a każda ucieczka, szaleństwo itp. zwiększają na stałe jej górną granicę. Działa to też w drugą stronę – jeżeli śmiertelnicy dochodzą do siebie, poziom „surowca" spada.

Rozdział V – o potędze nauki

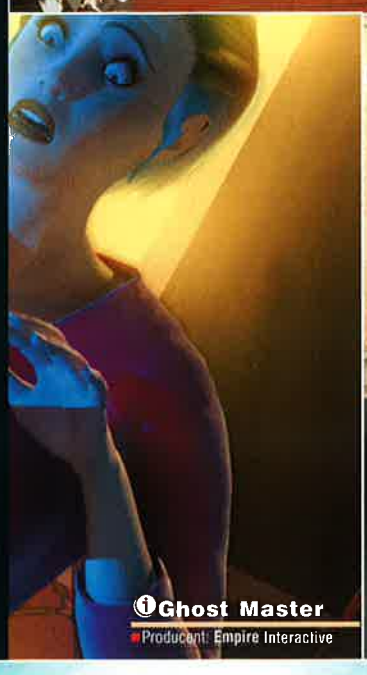
W grze występuje jedna lokacja o wyjątkowych właściwościach – Komnata Duchów. Możemy w niej dokształcać naszą upiorną świtę w technikach straszenia. Tłumacząc „z gęsiego na nasze" – możemy nasze duchy uczyć nowych, coraz efektowniejszych i efektywniejszych umiejętności. Oczywiście nic za darmo – zdolności „kupujemy" za złotą ektoplazmę, którą otrzymujemy za zasługi na polu walki. Jako że umiejętności powtarzają się w przypadku niektórych duchów, nie warto wybierać ich na ślepo.

Rozdział VI – o śmiertelnikach

Tu właśnie mamy nawiązanie do Simów. Autorzy chwalili się, że każdy śmiertelnik będzie wyjątkowy, naturalny i w świecie gry będzie się zachowywał realistycznie. Przechwałki te nie wytrzymują do końca weryfikacji. No bo czy normalni ludzie spędzają całą noc na łażeniu w te i wewte po domu? Czy siadają przed telewizorem na kilkanaście sekund, by zaraz wyjść z pokoju i poszwendać się po piwnicy? Mieszkańcy ewidentnie nie wiedzą, co ze sobą począć - na prawdziwe życie to to nie wygląda.

Aneks

Ostatecznej wersji wróżę pomyślną przyszłość. Przede wszystkim brawa należą się za oryginalny pomysł, klimat i pastiszową lekkość (jawne uśmieszki w stronę znanych motywów z horrorów). Gra nie nudzi, doskonale relaksuje i daje sporo satysfakcji. Jeśli jeszcze wersja finalna zostanie dopieszczona pod pewnymi względami, gra z pewnością znajdzie wielu sympatyków.



GATUNEK: ŚCIGAŁKA

colin mcrae rally 3

Colin McRae Rally to seria, którą znają chyba wszyscy miłośnicy komputerowej motoryzacji. Dwie pierwsze gry zdobyły wielomilionową liczbę fanów na całym świecie. Część trzecia w wersjach na konsole PlayStation 2 i Xbox dostępna jest od października ubiegłego roku.

ego

Krytyka nie przyjęła jej może najcieplej, ale wyniki sprzedaży dobitnie dały do zrozumienia, że zdaniem graczy - CMR3 to gra bardzo udana. Posiadacze komputerów osobistych wciąż trzymani są w niepewności. Codemasters ustaliło niedawno ostateczną (che, che) datę premiery na czerwiec 2003. Pojawiła się także wersja preview code, czyli po prostu beta, na podstawie której powstał ten tekst. Wszystko wskazuje na to, że na wakacje płytka z CMR3 wyląduje w końcu w napędach CD-ROM, a sąsiedzi wstrząśnięci realistycznym do bólu dźwiękiem będą musieli w trybie przyspieszonym ewakuować się na wakacje.

Wymagania

Mieszczący się na jednej płytce Colin McRae Rally 3 PC Preview Code zawiera po jednym odcinku rajdowym dla każdego kraju, w którym w wersji finalnej toczyć się będą rozgrywki o tytuł rajdowego mistrza świata. Zgodnie z tym, co można przeczytać podczas uruchamiania tej wersji, prezentuje ona 80% możliwości finalnego kodu, część opisywanych opcji może być zatem zmodyfikowana. W chwili obecnej do uruchomienia programu wymagane jest zainstalowanie kodeków Windows Media Player 9. W przypadku ich braku gra potrafi nawet zawiesić system, próbując odtwarzać animację początkową. Poza tym CMR3 wymaga najnowszej, dziewiątej wersji pakietu DirectX, co nie powinno raczej nikogo zbytnio dziwić.

Gra ukazuje prawdziwe oblicze na systemach działających z kartami posiadającymi obsługę procedur DirectX 8.0 lub nowszymi. Na starszych kartach jakość tekstur jest trochę gorsza, ale w żadnym razie nie umniejsza to radości z grania. Cóż, w końcu trzeba iść z czasem, postępem i technologią, a jako że na rynku pojawia się coraz więcej gier korzystających z funkcji nowego DirectX, sprawa jest prosta. Jeśli chcesz mieć na ekranie wodotryski, musisz się zaopatrzyć w dobry sprzęt.

Menu

Grę Colin McRae Rally 3 rozpoczyna bardzo ciekawa animacja, a właściwie teledysk prezentujący trasy, na których przyjdzie nam toczyć ostre boje o każdą setną sekundy. Obraz podzielony jest na dwadzieścia kwadratów, a w tle przygrywa pozytywna "techniczna" muzyka, zbliżona klimatem do jednego z najnowszych kawałków grupy Chemical Brothers – 'Star Guitar'. Po naciśnięciu dowolnego klawisza przechodzimy do uproszczonego maksymalnie menu głównego. Warto odnotować fakt, że obsługa gry opiera się tylko i wyłącznie na klawiszach strzałek oraz Enterze i ewentualnie Escape'ie. Tradycyjnie już myszka nie przydaje się do niczego i na czas gry w CMR3 można o niej całkowicie zapomnieć.

W menu głównym czekają: tryb Championship (czyli niedostępna w wersji beta możliwość udziału w rajdowych mistrzostwach świata) i tryb Stages (walka o najlepszy czas

na dowolnym odcinku specjalnym). No i Options (dźwięk, grafika, język, kontrolery) oraz możliwość powrotu do Windows czyli Exit. W pełnej wersji ma pojawić się jeszcze menu Extras, po wybraniu którego można będzie obejrzeć materiały bonusowe i inne dodatki.

Gra

Jak wspomniałem wcześniej, CMR3 PC Preview Code umożliwia zabawę jedynie w trybie STAGES. Na razie udostępniono po jednym odcinku specjalnym dla każdego kraju - Australii, Hiszpanii, Finlandii, Szwecji, Grecji, Wielkiej Brytanii, Japonii oraz USA. W pełnej wersji gry do przejechania będzie najprawdopodobniej po sześć odcinków specjalnych oraz po jednym super-specjalnym w każdym kraju. Przynajmniej tak było w wersji na PlayStation 2.

Łącznie CMR3 oferować będzie co najmniej 56 zróżnicowanych tras. Oczywiście o ile wersja PC będzie wyglądała pod tym względem tak samo jak ta PS2. Ja liczę, że będzie w niej coś więcej...

Już dzisiaj wygłaszam proroctwo, że Colin 3 oraz TOCA Race Driver będą najbardziej popularnymi wyścigami na peceta w roku 2003.

CHAMPIONSHIP dostępny będzie w wersji pełnej. Wszystko wskazuje na to, że podobnie jak w wersji na PlayStation 2 i Xbox, jeździć będzie można tylko i wyłącznie w zespole Ford Rally Team. Przynajmniej Codemasters nie zapowiadało na tym polu żadnych zmian. Wielu fanom serii wydaje się to ograniczeniem. Niestety nie do końca jest to wina producentów gry. Na podstawie starej jak świat zasady, że jeśli nie wiadomo, o co chodzi - chodzi o pieniądze, śmiem twierdzić, iż wspomniana niedogodność jest efektem braku odpowiednich licencji, które swego czasu wykupili twórcy WRC2 na PlayStation 2. Tak zatem nie ma co winić Codemasters. Kończąc sprawę trybu CHAMPIONSHIP, warto zaznaczyć, że bardzo oryginalnym patentem będzie pozyskiwanie dodatkowych części i ulepszeń samochodu po każdym zakończonym rajdzie. Na samym początku firmowy Ford Focus nie będzie może należeć do najbardziej zaawansowanych technicznie samochodów, ale podczas sezonu maszyna będzie ciągle rozwijana tak, by w kolejnych latach stanowić coraz większą konkurencję dla przeciwników.

Jeśli chodzi o samochody, w testowanej wersji jeździć można cudami, takimi jak Ford Focus RS WRC, Citroen Xsara Kit Car, Mitsubishi Lancer EVO VII i Subaru Impreza WRX (44S). W wersji pełnej dostępne będą dodatkowo Citroen Saxo Kit Car, Fiat Punto Rally Car, MG ZR Rally Car i Ford Puma Rally Car. Na odblokowanie czekać będzie wiele innych, w różnych wersjach kolorystycznych itd.

Grafika

Grafika w Colin McRae Rally 3 PC Preview Code prezentuje się naprawdę świetnie. Już na samym początku w oczy rzuca się rewelacyjne odwzorowanie samochodów. Wszystkie modele zostały przeniesione na ekrany monitorów z dbałością o najmniejsze detale. Widać mnóstwo szczegółów, jak chociażby hamulce tarczowe, pracujące amortyzatory, ruszające się na wybojach tłumiki czy siedzący w środku duet Colin McRae/Nicky Grist, żywiołowo reagujący na sytuację na trasie. Ten element gry naprawdę zapiera dech w piersiach. Można śmiało stwierdzić, że na tym polu nic, może oprócz TOCA Race Driver, nie dorasta Colinowi do pięt.

Colin McRae

Narodowość: Szkot
Urodzony: 05.08.1968
Stan Cywilny: żonaty, dwójka dzieci
Mieszka: w Szwajcarii
http://www.colinmcrae.com

Colin McRae to nie tylko wybitny kierowca rajdowy. To także ważna osobistość w świecie gier komputerowych i wideo. Dzięki promowaniu swoim nazwiskiem serii gier firmy Codemasters sprzedano tysiące konsol PlayStation. Przez wielu uważany jest za najszybszego i najbardziej szalonego kierowcę na świecie. Gdy na trasie pojawia się Colin, należy spodziewać się ton kurzu, swądu spalonej gumy, a nawet ognia. Znany jest z nietuzinkowego humoru i czasami kontrowersyjnego zachowania. Na trasie skupiony maksymalnie, w przerwach między odcinkami bardzo zabawny. Obecnie jeździ dla teamu Citroen.

STATYSTYKA:
1 tytuł WORLD RALLY CHAMPION
25 wygranych rajdów (do końca 2002r)
579 zdobytych punktów (do końca 2002r)
Debiut w Rajdzie Szwecji w 1987r
Pierwsza wygrana w Rajdzie Nowej Zelandii

NAJWAŻNIEJSZE WYDARZENIA KARIERY:

2002	4 miejsce w WRC
2001	2 miejsce w WRC
2000	4 miejsce w WRC
1999	6 miejsce w WRC
1998	3 miejsce w WRC
1997	2 miejsce w WRC
1996	2 miejsce w WRC
1995	World Rally Champion

Nicky Grist

Narodowość: Walijczyk
Urodzony: 01.11.1961
Stan Cywilny: Żonaty
Mieszka: w Walii
http://www.nickygrist.com/

Nicky Grist rozpoczął karierę w 1982 roku w lokalnym rajdzie szosowym. W chwili obecnej jest jednym z najbardziej utalentowanych i jednocześnie utytułowanych pilotów w historii FIA World Rally Championship - łącznie wygrał 21 rajdów. Jeździł z najlepszymi kierowcami i dla najlepszych teamów na świecie (Juha Kankkunen, Armin Schwarz). W 1997 dołączył do teamu Subaru i tak rozpoczęła się przygoda duetu McRae/Grist. Na potrzeby gry Colin Mcrae Rally 3 użyczył swojego głosu, oczywiście w charakterze pilota.

Samochody podczas agresywnej jazdy ulegają oczywiście destrukcji. Odpadają zderzaki, tłuką się szyby, gasną światła. Można nawet stracić przednią maskę (która zanim odpadnie - potrafi skutecznie zasłaniać widok) czy oponę, a wtedy konieczna jest jazda na feldze. Częstym widokiem po ostrzejszych kolizjach są dyndające na ostatniej śrubce spoilery lub tłumiki. Na początku każdego odcinka karoseria samochodu jest idealnie czysta – tak, że widać odbijające się w niej otoczenie. Już po kilkuset metrach samochód zostaje pokryty warstwą kurzu, brudu i śniegu.

Podczas jazdy wybrać można widok z jednej z trzech dostępnych kamer: z tyłu, kabiny lub z przedniej maski. Najciekawszym i jednocześnie najbardziej realistycznym wydaje się widok z kabiny. Obrazuje doskonale odwzorowane wnętrze samochodu, a podczas trudnych warunków pogodowych (deszcz, śnieg) nasze oczy pieści widok działających wycieraczek. Efekt zbierania z przedniej szyby deszczu i śniegu powala na kolana! Szacuneczek dla Codemasters. Widok z kabiny będzie z pewnością waszym ulubionym, bo daje najlepsze poczucie prędkości i dostarcza jednocześnie niezapomnianych realistycznych wrażeń, dzięki którym naprawdę można poczuć się jak za kierownicą prawdziwego samochodu rajdowego.

Otoczenie jest równie piękne. Urzekają świetnie zaprojektowane trasy i wspaniałe krajobrazy. Oczywiście teren pokryto poprawionymi w stosunku do wersji na konsole teksturami, woda wygląda naprawdę pięknie. Dodano także trochę elementów otoczenia, takich jak np. znaki drogowe czy śmigające w Szwecji skutery śnieżne. Jest naprawdę bardzo ciekawie. Narzekać można jedynie na płaskie bitmapy imitujące kibiców, ale tak naprawdę przy prędkościach powyżej 150 km\h (które w CMR3 są chlebem powszednim) nie mają one najmniejszego znaczenia. Zastrzeżenia części graczy budzić mogą również nie najlepiej odwzorowane drzewa. Na szczęście w wyższych rozdzielczościach wyświetlanie ich ulega widocznej poprawie. Poza tym należy pamiętać, że PC Preview Code to wersja beta, prezentująca około 80% ukończonej gry - bardzo prawdopodobne, że panowie z Codemasters nad wymienionymi wyżej usterkami właśnie pracują. Jeśli chodzi o płynność wyświetlanej grafiki - zapewniam, że jest ona po prostu idealna i to na wszelkich popularnych w tej chwili konfiguracjach. Gra nie zwalnia nawet na moment, za co wielkie brawa dla Codemasters.

Dźwięk

Dźwięk w CMR3 - już w obecnej postaci - wręcz powala na kolana, poczynając od wspomnianej na początku tekstu przyjemnej muzyki w menu, a kończąc na udźwiękowieniu samego rajdu. Pomysłem, za który niewątpliwie należy wychwalać Codemasters, są zmiany dźwięku w zależności od wybranej podczas jazdy kamery. To, co słychać, jest po prostu nie do opisania i trzeba to usłyszeć osobiście, bo przecież żadne obrazki tego nie ukażą! (Szczególnie w przypadku widoku z kabiny.) Słychać trzeszczącą ramę nadwozia, strzelającą przy zmianie biegów turbosprężarkę i gięcie się maski samochodu podczas kolizji, a każdy samochód brzmi zupełnie inaczej. Grałem w CMR3 na PlayStation 2 podłączonej do wysokiej mocy zestawu Technics i zapewniam, że wersja na PC brzmi 1000 razy lepiej już na najtańszym zestawie Creative 2.1. Aż strach pomyśleć, co powiedzą sąsiedzi, jeśli do pieca podłączone zostanie coś mocniejszego....

Meta?

Codemasters to niewątpliwe utalentowana grupa programistów. Ich dwie poprzednie produkcje z cyklu Colin McRae podbiły serca zdecydowanej większości fanów rajdów WRC. Część trzecia również zapowiada się rewelacyjnie. Moim zdaniem, w Colin McRae Rally 3 będzie można grać do upadłego i w nieskończoność.

Już dzisiaj wygłaszam proroctwo, że Colin 3 oraz TOCA Race Driver będą najbardziej popularnymi wyścigami na peceta w roku 2003 - za jakieś pół roku zobaczymy, czy łatwo być prorokiem we własnym kraju. CDA

Colin Mcrae Rally 3
Producent: Codemasters

PLAY.COM.PL — Największa hurtownia oprogramowania. Zaopatrujemy cafejki internetowe, księgarnie, gralnie, sklepy komputerowe. Warunki współpracy na www.play.com.pl

PLA CENTR — PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE - to dział detaliczny PLAY Hurtowni Oprogramowania.

Doręczenie przez Pocztę - 10 zł (Termin doręczenia 3-6 dni roboczych)
Doręczenie w 24 godziny - 20zł
Płatność przy odbiorze przesyłki
Ceny zawierają podatek vat.
Pytaj o dostępność towaru przy zamówieniu!
Opakowanie - specjalne tekturowe pudełko
Jeśli zamawiasz na fakturę VAT - tylko telefonicznie

POLSKA WERSJA

PROMOCJE

1 RAYMAN 2 GRATIS*
2 TENNIS MASTER SERIES (PL) GRATIS*
3 PLAKAT GRATIS* RÓŻNE RODZAJE
4 POKROWIEC NA 24CD GRATIS*

Wybierz jedną z promocji 1,2 lub 3 i podaj nam swój wybór. Dotyczy każdego zamówienia!

*REGULAMIN PROMOCJI-PRZECZYTAJ! Promocja nr 1-3 dotyczy każdego zamówienia. Wybierz jedną z dwóch gier gratis lub plakat i podaj nam swój wybór przy zamówieniu. Jeśli nie wskażesz nam wybranej promocji, zostanie przyznana Ci losowa. Promocja nr 4 dotyczy zamówień powyżej 200zł - wybierz pokrowiec na 24CD lub darmową przesyłkę. Gry z promocji 1 i 2 mogą być pełnymi wersjami gazetowymi. *do wyczerpania zapasów, potem inna promocja.

ZAMÓWIENIA

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE

ZAMÓWIENIA : TEL. 0 (prefix) 22 832 54 30
INFORMACJA : TEL. 0 (prefix) 22 832 54 32
(▲ INFORMACJA O ZAMÓWIENIACH I REKLAMACJE)
SMS +48 604 100 500
FAX 0 (prefix) 22 833 39 61
HURT : TEL 0 (prefix) 22 832 54 31
www.play.com.pl
play@play.com.pl
SKLEP : WARSZAWA 01-652 ul.Potocka 14 paw.3

NOWOŚĆ - zamów SMS-em wyślij sms pod nr +48 604 100 500 podając swoje dane i zamawianą grę. Jeśli nie będziemy mogli zrealizować zamówienia - odpiszemy SMSa.

Cycling Manager 2

60 ZESPOŁÓW

180 ODCINKÓW

Gra pozwala Ci na przejęcie kontroli nad 60 profesjonalnymi zespołami w największych wyścigach międzynarodowych. Jako manager, musisz wykazać się taktyką, aby osiągnąć jak najlepszy wynik dla twojej grupy kolarzy.
Mocne strony gry to:
180 odcinków tras (27 000 km) w grafice 3D
60 profesjonalnych kolarskich zespołów
Tryb Kariery: kolarze nabierają doświadczenia z wyścigu na wyścig
Szczegółowy model zarządzania finansami: managerowie muszą negocjować kontrakty z kolarzami i sponsorami.

~~49zł~~ 45zł — POLSKA WERSJA — 2CD

EUROPLAN 4.0 ANGIELSKI 19zł — w tej samej cenie dostępne również: NIEMIECKI i FRANCUSKI

eJAY DANCE 3.0 — EJay - wiodący program muzyczny. Dzięki Ejay możemy komponować nowe utwory albo przy pomocy licznych dodatków edytować już gotowe pliki. Program w polskiej wersji językowej pozwala miksować muzykę jak i robić animacje do stworzonych utworów. Zawiera 5000 plików muzycznych. 19zł

PROJEKTANT WNĘTRZ 3D — Zaprojektuj swój pokój, kuchnię, łazienkę lub całe mieszkanie i wydrukuj. Trójwymiarowy widok kamery z wewnątrz pomieszczenia lub widok kamery znad pomieszczenia. 19zł

SAMOCHODOWY ATLAS EUROPY 2003 — w tej samej cenie dostępny również SAMOCHODOWY ATLAS POLSKI 2003 — 19zł

WIZYTÓWKA 2003 — Program do tworzenia wizytówek. Korzystaj z licznych szablonów aby w ciągu kilku minut zaprojektować własne efektowne wizytówki. Wiele zdjęć i innych ułatwiających tworzenie opcji. Pełna polska wersja językowa. 19zł

KURS PRAWO JAZDY 2003 — Testy, sytuacje drogowe, znaki, kodeks. 19zł

SEARCH&RESCUE VIETNAM MED-EVAC — Twój cel to akcje ratownicze kierowane z pokładu śmigłowca UH1-HUEY. Zależy od 100 wciągających misji 10 wysokiej jakości terenów gry Łatwe i intuicyjne sterowanie. Kierowanie załogą. Dźwięk poddawany. Wymagania sprzętowe i realistyczna grafika 3D. Klimatyczna muzyka. 19zł

SPIDI — Gra platformowa dla dzieci. 10zł

PINGWINEK KELWIN — Gra z grafiką 3D dla dzieci. 19zł

KURKA W KOSMOSIE 3D — Wielka strzelanka powraca teraz w super grafice 3D i całkowicie po polsku. Wsiądź do swojego statku kosmicznego i wyruszaj na wielkie polowanie. Uważaj te kurki są niebezpieczne! Kurki opanowały kosmos. 19zł

SUPERCROSS KINGS — Wyścigi motocrossowe w 3D. 19zł

MONSTER TRUCK RUMBLE — Wyścigi potężnych amerykańskich wehikułów z wielkimi kołami. 10zł

SEARCH&RESCUE 4+3 GRATIS (BOX) 29zł

WYBRANE TYTUŁY Z OFERTY

3D GAME MAKER (PL)	27 zł
AFRICAN SAFARI (PL)	19 zł
AGE OF WONDERS 2 (PL)	62 zł
AIRLINE TYCOON EVO (PL)	67 zł
ALICE	44 zł
ALIEN NATIONS 2+1(PL)	45 zł
ALIEN VS PREDATOR 2	34 zł
ANNO 1602 (PL)	30 zł
ATLANTIS 1 (PL)	27 zł
ATLANTIS 2 (PL)	19 zł
BALDURS GATE 1 (PL)	24 zł
BALDURS GATE SAGA(PL)	85 zł
BATTLEFIELD 1942	109 zł
BEACH LIFE (PL)	67 zł
BOB BUDOWNICZY	44 zł
BRIDGE 2000 (PL)	67 zł
CAPITALISM 2 (PL)	45 zł
CASINO MASTER 5.0	10 zł
CELTIC KINGS (PL)	85 zł
CESARZ (PL)	109 zł
CHAMPIO. MAN. 3 + LIGA PL	27 zł
CHAMPIO. MANAGER 4	118 zł
CHESSMASTER 9000	110 zł
CYWILIZACJA 3 (PL)	85 zł
CLOSE COMBAT 5	32 zł
COLIN McRAE 3 (PL) 25.05.03	85 zł
COLIN McRAE RALLY (PL)	19 zł
COLIN McRAE RALLY 2 (PL)	45 zł
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	32 zł
COMMANCHE 4	54 zł
COMMANDOS 2	67 zł
CRIMSON SKIES	32 zł
CULTURES 2 (PL)	27 zł
CYCLING MANAGER 2 (PL)	45 zł
CZERWONY KAPTUREK (PL)	19 zł
DELTA F. BLACK HAWK	85 zł
DELTA FORCE 2	27 zł
DELTA FORCE LAND WARRIOR	30 zł
DESTROYER COMMAND (PL)	84 zł
DISCIPLES 2 (PL)	45 zł
DISNEY TOY STORY	22 zł
DISNEY'S HERCULES	22 zł
DIVINE DIVINITY	109 zł
DRAGON THRONE (PL)	19 zł
DUKE NUKEM MANH	30 zł
EARTH : LOST SOULS (PL)	19 zł
EMERGENCY (PL)	19 zł
E-RACER (PL)	19 zł
EUROFIGHTER TYPHOON	19 zł
EUROPA U. II WOJNA Ś (PL)	85 zł
EUROPA UNIV. 2+1(PL)	54 zł
EVIL TWIN (PL)	19 zł
EXCESSIVE SPEED (PL)	10 zł
F-22 LIGHTING 3	27 zł
F-22 RAPTOR	37 zł
FALLOUT 2 (PL)	19 zł
FALLOUT TACTICS 6CD (PL)	54 zł
FIFA 2000	30 zł
FIFA 2003	118 zł
FIM SPEEDWAY G PRIX(PL)	67 zł
FLIGHT UNLIMITED 2	27 zł
FORD WYŚCIGI	10 zł
FREESPACE 2 (PL)	27 zł
GLADIATORS (PL)	27 zł
GLUPKI Z KOSMOSU (PL)	27 zł
GORASUL 4CD (PL)	19 zł
GOTHIC (PL)	55 zł
GOTHIC 2 (PL)	85 zł
GRAND PRIX	10 zł
GRAND TOURING	10 zł
GTA 3	84 zł
GTA VICE CITY 5.2003 (PL)	110 zł
HALF LIFE + COUNTERSTA	44 zł
HARRY POT KOMNATA(PL)	79 zł
HEGEMONIA (PL)	62 zł
HEROES 4 GATH ST. (PL)	54 zł
HEROES 4 WIND OF W. (PL)	54 zł
HEROES M&M 3 SHAD	10 zł
HEROES M&M 3(PL) + AR	19 zł
HEROES M&M 4 (PL) 2.0	85 zł
HICHCOCK (PL)	10 zł
HITMAN 2	109 zł
HOMEWORLD (PL)	44 zł
HOTEL GIANT (PL)	27 zł
HOVERACE (PL)	54 zł
HUGO TROPIKALNA (PL)	53 zł
HUGO TROPIKALNA 2(PL)	67 zł
ICE WIND DALE 2 (PL)	85 zł
ICE WIND DALE SAGA (PL)	110 zł
INDUSTRY GIANT 2 (PL)	85 zł
IRON STORM (PL)	65 zł
KNIGHTS AND MERCH (PL)	19 zł
KOZACY SZTUKA WOJNY (PL)	67 zł
KRASNALE 2 (PL)	10 zł
KRÓLIK BYSTRZAK (PL)	51 zł
KURKA WIELKANOCNA (PL)	19 zł
KURKA WODNA 2 (PL)	19 zł
LARRY 7 (PL)	19 zł
LEGION (PL)	45 zł
LIATH (PL) 2CD	19 zł
LONGEST JOURNEY (PL)	27 zł
MAFIA (PL)	84 zł
MASTER OF ORION 3 (PL)	110 zł
MEDAL OF HONOR	109 zł
MEDAL OF HONOR SPEAR	67 zł
MEDIEVAL TOTAL WAR	144 zł
MIDNIGHT RACING (PL)	19 zł
MIGHT&MAGIC 8 (PL)	19 zł
MIDTOWN MADNESS	32 zł
MODI & NANNA	44 zł
MORROWIND	85 zł
MORTAL COMBAT 4	27 zł
MORTYR (PL)	19 zł
MOTOCROSS MADNESS 2	32 zł
MOTORACER 3	67 zł
NEED F.S. HOT PURSUIT 2	79 zł
NEED FOR SPEED 4	36 zł
NEOCRON	85 zł
NEVERWINTER NIGHTS (PL)	109 zł
NHL 2003	100 zł
NO ONE LIVES FOREVER 2	100 zł
OFFROAD (PL)	19 zł
OPER. FLASHPOINT + MISJE	67 zł
OPER.FLAS.RESISTANCE (PL)	53 zł
PANZER ELITE (PL)	19 zł
PANZER GENERAL III S.E.	31 zł
PASJANSE (PL)	10 zł
PINGWINEK KELWIN (PL)	19 zł
PIZZA CONNECTION 2 (PL)	19 zł
PLANESCAPE TORMENT (PL)	54 zł
PLOOTON	85 zł
POSTAL PLUS	10 zł
PRETORIANS (PL)	118 zł
PRO RALLY 2001(PL)	10 zł
PROJECT IGI 2 (PL)	85 zł
QUAKE 2	36 zł
RAILROAD TYCOON 2 (PL)	31 zł
RAINBOWSIX 3 REVEN SH	110 zł
RALLY CHAMP. EXTREME (PL)	19 zł
RALLY CHAMPIONSHIP (PL)	19 zł
RALLY TROPHY (PL)	45 zł
RANDEVOUS Z NIEZNA. (PL)	27 zł
RAYMAN M (PL)	27 zł
RED FACTION	27 zł
ROBIN HOOD (PL)	27 zł
SAMMY (PL)	10 zł
SCOOBY DOO I STR	63 zł
SCREEMER RALLY (PL)	19 zł
SEA DOGS (PL)	45 zł
SEARCH&RESCUE 3	19 zł
SEARCH&RESCUE 4	19 zł
SERIOUS SAM	31 zł
SETTLERS 3 GOLD (PL)	54 zł
SETTLERS 4 + 2xMISJE (PL)	85 zł
SHIZM (PL) DVD LUB CD	44 zł
SILENT HILL 2	136 zł
SIM CITY 3000 (PL)	36 zł
SIMS BALANGA (PL)	67 zł
SIMS DELUXE (SIMS+SWIA.)	109 zł
SIMS RANDKA (PL)	67 zł
SIMS ŚWIATOWE ŻYCIE (PL)	53 zł
SIMS WAKACJE (PL)	67 zł
SIMS ZWIERZAKI (PL)	67 zł
SKOKI 2003	19 zł
SLAMTILT RESURR(PL)	10 zł
SNAJPER (PL)	54 zł
SOLDIER OF FORTUNE 2	144 zł
SPEEDWAY (PL)	19 zł
SPIDI (PL)	10 zł
SPLINTER CELL (PL)	110 zł
STARWARS JEDI KNIGHT 2	144 zł
STING (PL)	19 zł
SYBERIA (PL)	65 zł
SZACHY 2001 (PL)	44 zł
SZYMEK CZARODZIEJ (PL)	67 zł
TAXI CHALLENGE (PL)	27 zł
TAXI DRIVER (PL)	27 zł
TEST DRIVE 6 (PL)	19 zł
THIEF 2	27 zł
TOCA 2 (PL)	19 zł
TOCA RACE DRIVER	85 zł
TOON CAR	19 zł
TRAFFIC GIANT GOLD (PL)	19 zł
TRAINZ (PL)	45 zł
TRIBES 2	44 zł
UNREAL 2	170 zł
VIETNAM MED. EVAC	19 zł
WACKI (PL)	10 zł
WARCRAFT 2 (PL)	27 zł
WARCRAFT 3 (PL)	85 zł
WARLORDS BATTL 2 (PL)	45 zł
WARRIOR KINGS (PL)	45 zł
WIGGLES (PL)	45 zł
WIZARDRY 8 (PL)	45 zł
WŁADCA PIERŚCIEN. (PL)	109 zł
WOODY WOODPECKER(PL)	19 zł
WORMS 2	19 zł

POWYŻEJ PRZEDSTAWIONY CENNIK TO TYLKO CZĘŚĆ OFERTY PLAY. PEŁNA OFERTA NA WWW.PLAY.COM.PL OFERTA AKTUALNA NA DZIEŃ 15.05.2003

SEARCH & RESCUE 4 COASTAL HEROES

3 HELIKOPTERY

100 MISJI

SEARCH&RESCUE 4 to kolejna część kultowej symulacji helikoptera. Twoim zadaniem jest pilotaż jednego z trzech ratunkowych helikopterów.

Przed Tobą wielkiej wagi akcje ratunkowe. Od szukania zaginionego dziecka do ratowania ludzi z katastrofy lotniczej. Zajmiesz się również wybuchami cystern i tonącymi tankowcami.

Nowa czwarta część wprowadza nas do zupełnie nowego świata trójwymiarowego, gdzie wszystko jest dopracowane od pięknych terenów po helikoptery i załogę.

Do zalet gry należą: 3 różne helikoptery ponad 100 różnorakich misji

19zł

ZAPOWIEDZI

COLIN MCRAE RALLY 3 PREMIERA 25.05.2003 — ~~99zł~~ 85zł

SIMS SUPERSTAR DODATEK DO GRY SIMS PREMIERA 6.2003 — ~~79zł~~ 67zł

WORLDS OF BILLY 2 — Platformówka 2D. 150 bajecznych poziomów. 10zł

POSTAL PLUS — Kultowa strzelanka z nowymi epizodami. 10zł

WACKI — Kultowa przygodówka z polskiego podwórka. 10zł

PASJANSE — 13 pasjansów. Zasady gry, ładne oprawa graficzna. 10zł

DIAMENTY — Nowa gra logiczna. Gwarantujemy że Cię wciągnie. 10zł

WWW.PLAY.COM.PL

TEL (22) 832 54 30

SMS +48 604 100 500

BUSTEM TETRISY
HELIKOPTER STRZELANINA ŚMIGŁOWCOWA
BEACH SOCCER GRA W PIŁKĘ PLAŻOWĄ
MOTOCROSS STUNT RACER JAZDA NA MOTORZE
TOYLAND RACER WYŚCIGI DLA DZIECI
SPEED THIEF WYŚCIGI SAMOCHODOWE
SKATEBOARDING JAZDA NA DESKORolce
MEGA PINBALL FLIPERY

SZUKAJ W HIPERMARKETACH

POWYŻSZE GRY - TYLKO W HIPERMARKETACH W CENIE OD 4,99ZŁ

OD 4.99 ZŁ

GAME WALKER

Po co jest ta rubryka? Po to, byście ZAWSZE mogli przeczytać co najmniej dwie opinie o danej grze dwu różnych osób. Wiadomo bowiem, że niekiedy na ten sam temat można wygłosić skrajnie odmienne poglądy. Stąd zamieszczone tu komentarze mają niewiele wspólnego z tym, co napisali autorzy recenzji na temat poszczególnych tytułów. Dzięki temu wszak otrzymujecie pełniejszy obraz danej gry...

Anno 1503

Gatunek: strategiczna/ekonomiczna **Ocena:** 6 **Wymagania:** PII 500 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 16 MB **Główna zaleta:** mocno skomplikowane **Największa wada:** Anno Domini 1602 w nowym wcieleniu?

W skrócie:

Nie będę ściemniał, że dużo grałem w tę grę. Jakoś nie trawię takich strategii. Ich złożoność mnie zniechęca - szczególnie w momencie gdy interfejs nie jest zbyt intuicyjny i mozoooolnie trzeba się przegryzać przez obszerną instrukcję. A takie właśnie jest Anno 1503 - skomplikowane i z „pokręconym" interfejsem. Do tego bardziej obeznani w tym gatunku pomrukiwali, że nie za wiele odbiega ona od poprzedniczki (Anno Domini 1602), a niektóre elementy (oprawa audio czy poziom grafiki) są albo żywcem z tamtej zerżnięte, albo też nader podobne. Własnej oceny nie wystawię. Powiem tylko - to nie dla mnie.

Blitzkrieg

Gatunek: RTS **Ocena:** 9 **Wymagania:** PII 366 MHz, 64 MB RAM, Win 98/2000/ME/XP, akcelerator 8 MB **Główna zaleta:** grywalność! **Największa wada:** ciut za mało realizmu

W skrócie:

Uuu, miłe zaskoczenie. Poprzedni RTS „drugowojenny" tej firmy pozostawił mnie chłodnym jak lodowa ściana. Tymczasem Blitzkrieg mnie „sieknął" - i nie tylko mnie, bo i Eld, i jeszcze paru innych kolegów wypowiadała się o tej grze z uznaniem. To tylko dowodzi, jak wąska jest granica pomiędzy porażką a sukcesem, bo tak naprawdę Blitzkrieg od Sudden Strike'a za wiele się nie różni... ale niech żyją te odmienności. W Blitzkrieg aż się chce grać! Prywatnie polecam. Nie jest to gra dla maniaków realizmu - ale to doskonały RTS.

C&C Generals PL

Gatunek: RTS **Ocena:** 5 (polonizacja) **Wymagania:** PIII 800 MHz, 128 MB RAM, Win'98/2000/ME/XP, akcelerator co najmniej GeForce 2 lub Radeon 7500 **Główna zaleta:** że jest po polsku **Największa wada:** że spolszczone trochę były jak

W skrócie:

Lokalizacja filmowa (z napisami). Po prostu zacytuję co lepsze kwiatki. „Piechotę rakietową" zastąpiła tu - dziwnym trafem „piechota przeciwrakietowa". Dostało się także snajperom występującym tu jako „tropiciele". Tłumaczowi najwyraźniej spodobało się to słowo, bo w grze spotkamy nawet „tropicieli czołgów". Z tymi ostatnimi radzę nie zadzierać, gdyż „fanatyczny tropiciel" czołgów może umieścić na pojeździe ładunek dynamitu, który „zwali czołg z gąsienic"". Wychłostać tłumacza! W pudełku dodatkowo znajdują się kolorowe plansze przedstawiające schemat rozbudowy bazy oraz drzewko jednostek, spis klawiszy, a także zbiór wskazówek i podpowiedzi dla każdej ze stron rozgrywki.

Championship Manager 4

Gatunek: sportowa/sim **Ocena:** 9 **Wymagania:** PIII 500 MHz, 64 MB RAM, Win 98/2000/XP **Główna zaleta:** że w końcu jest **Największa wada:** od rozu warta ją upatchować

W skrócie:

Nie rozumiem podniecenia, z jakim Eld wypowiada się na temat CM4 - jak i każdego innego piłkarskiego menedżera. Dla mnie wszystkie one wyglądają tak samo - statycznie - a granie w nie traktowałbym jako karę, a nie przyjemność, i to niezależnie od tego, jaką grę z tego gatunku podsunęła by mi. Dlatego nie czuję się na siłach do wydania samodzielnie oceny. Z tego, co widziałem i słyszałem, dźwięk w grze jest wręcz zolosny, grafika taka sobie, zaś grywalność (sądząc z ilości przekleństw Elda) gigantyczna. :) Poza tym ledwo gra się pokazała, a już pojawił się też całkiem solidny patch, który warto zainstalować.

Delta Force - Black Hawk Down

Gatunek: FPS **Ocena:** 8 **Wymagania:** PIII 500 MHz, 192 MB RAM, akcelerator 32 MB, DirectX 8.1 **Główna zaleta:** klimat jak z filmu **Największa wada:** skryptowe AI wroga

W skrócie:

Kto widział „Black Hawk Down" w kinie i obgryzał paznokcie z emocji, powinien zagrać w tę grę - szczególnie jeśli lubi FPS-y takie nieco trudniejsze od tradycyjnych shooterków i zaprawione szczyptą symulacji. Tu poczuje się jak w niebie - szczególnie że łatwo łatwo zginąć, hehe. A właściwie to jak w przedsionku nieba, bo do pełni szczęścia brakuje takiej „uczciwej" AI komputerowych postaci. Tu widać, że ich reakcje bazują na skryptach - zawsze robią to samo i w tym samym czasie. A to jednak przeszkadza. Dlatego dla mnie - 7, może 7+. Ale w multi cała redakcja brzaskała ostro przez parę dni - nie powiem, z przyjemnością.

Devastation

Gatunek: FPS **Ocena:** 8+ **Wymagania:** PIII 700 MHz, 256 MB RAM, Win98/ME/00/XP, akcelerator 32 MB z obsługą T&L **Główna zaleta:** interakcja z otoczeniem **Największa wada:** AI komputera za wysokie nie jest

W skrócie:

Tej grze zabrakło naprawdę niewiele, by z „o, jaka fajna gra" to po pół roku „hm, ten tytuł coś mi mówi... chyba w to grałem"! przeskoczyć do grona gier kultowych czy choćby takich, o których się pamięta latami. Oferuje ona bowiem doskonałą interakcję z otoczeniem, fotorealistyczną (niemal) grafikę, a wszystko poparte niezłą oprawą muzyczną. Mimo to w dół ciągnie ją dość banalny pomysł na fabułę, liniowość oraz (szczególnie) kiepska inteligencja NPC (tak wrogich, jak i przyjaznych). Multiplayer zaś jest co najwyżej niezły. Tym niemniej jest to jeden z lepszych FPS-ów, w jaki grałem w tym roku. A szczurza bomba po prostu rządzi. Dla mnie - 8.

Empire Earth: Sztuka Podboju

Gatunek: RTS **Ocena:** 7 **Wymagania:** PII 350 MHz, 128 MB RAM, Win 9x/00/ME/XP, akcelerator 3D 8 MB **Główna zaleta:** niezle spolszczenie, sporo nowych rzeczy **Największa wada:** usterki w grafice

W skrócie:

Dodatek do Empire Earth zawiera 3 nowe kampanie. Rzym, druga wojna światowa oraz futurystyczne wojny na Marsie. Zatem w sumie wszyscy fani strategii powinni się czuć usatysfakcjonowani. Rozbudowano też tryb multiplayer. Za to muzyka i (szczególnie) grafika są właściwie bez zmian, co niestety widać. Ale nie na tyle, by poważnie psuło to przyjemność z gry. Dla mnie - 7. Aha. W pudełku z polską wersją gry znajdziecie też diagram zależności między jednostkami, obszerną polską instrukcję oraz kalendarz historyczny. Not bad.

Enclave

Gatunek: TPP/FPP/akcja **Ocena:** 7+ **Wymagania:** P2 500 MHz, 128 MB RAM, Win 9x/00/ME/XP, akcelerator z T&L **Główna zaleta:** ładnie wygląda **Największa wada:** brak multiplayera, a poza tym to zwykła siekanina

W skrócie:

Tak to czasem jest, że coś nam smakuje w małych ilościach, a jak mamy tego dużo - szybko się nudzi. Po demku Enclave byłem zachwycony, bo wyglądało to jak skrzyżowanie zasad Dungeon Siege'a z grą akcji TPP. Gdy jednak zasiadłem do pełnej wersji, okazało się, że to po prostu bardzo ładnie wyglądająca, ale prosta jak trzonek cepa „młócka". I do tego bez multiplayera oraz z dość dziwnie ustawionym poziomem trudności. Nie, bym się czuł rozczarowany - ale po demku dałbym ocenę 9, po zabawieniu gry w pełnej wersji - 7.

POWRÓT KRÓLA!

CM4

CHAMPIONSHIP MANAGER

Rządzisz klubem,

królujesz na Mistrzostwach!

Wydawca polskiej wersji językowej

Cenega Poland Sp. z o.o.

02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37
Tel. (22) 868 52 68 do 70. Faks (22) 868 52 60

EIDOS INTERACTIVE

Championship Manager 4 © Eidos Interactive Limited, 2003. Gra opracowana przez Sports Interactive Limited. Wydane przez Eidos Interactive Limited, 2003. Championship Manager jest zarejestrowanym znakiem towarowym Eidos Interactive Limited. Wszelkie prawa zastrzeżone.

PRZEDSPRZEDAŻ • OFERTY SPECJALNE
www.sklep.cenega.pl

PC CD ROM

GunMetal

Gatunek: akcja/TPP ■ **Ocena:** 8 ■ **Wymagania:** PIII 800 MHz, 128 MB RAM, Win 9x/00/ME/XP, 32 MB akcelerator 3D ■ **Główna zaleta:** grafika ■ **Największa wada:** pukanina i nic więcej

W skrócie:

Kto jeszcze pamięta tę reklamę „trrransssformers - zzzamaskowane rrroboty!"? Mi się przypomniała, gdy tylko odpaliłem tę grę. Grę, która jest po prostu typowym tytułem akcji i w której eliminujemy setki wrogów za pomocą ogromnego robota - ten może dodatkowo transformować się w myśliwiec. Nic nadzwyczajnego - ale jakże pięknie to wygląda, szczególnie z antyaliasingiem, ech... Warto w to pograć dla samych wrażeń wzrokowych, a i samo gra nie nudzi (przez czas jakiś). Ale nie wiem, czy bym to kupił. Zdaje się, że wystarczyłoby mi demo...

Harbinger

Gatunek: cRPG/akcja ■ **Ocena:** 6+ ■ **Wymagania:** PII 500 MHz, 128 MB RAM, Win 9x/00/ME/XP, akcelerator 16 MB ■ **Główna zaleta:** hack and slash w realiach s.f. ■ **Największa wada:** Diablo było pierwsze

W skrócie:

Wyobraźcie sobie Diablo, które jednak przeniesiono z realiów fantasy do świata s.f. Zamiast podziemi mamy korytarze statku kosmicznego, a nasi przeciwnicy to raczej cyborgi niż jakieś demoniczne stwory. Podrasujmy jeszcze grafikę, nieco pokomplikujmy zasady - i oto, mamy cyberklon Diablo. Albo Harbingera, a raczej „macie", bo mnie to zupełnie nie rusza. Diablo jakoś nigdy nie wzbudzało mojego entuzjazmu, a jego klon - tym bardziej. A jeszcze bardziej taki, w którym system walki jest gorszy niż ten w oryginale, a liczba (odmian) przeciwników - mniejsza. Dla mnie 5, może 5+.

Heroes of Might and Magic IV: Winds of War

Gatunek: strategia turowa ■ **Ocena:** 8+ ■ **Wymagania:** PII 300 MHz, 128 MB RAM, 4 MB SVGA, Win 9x/00/ME/XP, DirectX 9.0 ■ **Główna zaleta:** sporo dodatkowych scenariuszy ■ **Największa wada:** za wiele innowacji tu nie ma

W skrócie:

Pięć kampanii i kilkadziesiąt pojedynczych scenariuszy. Poprawiono animacje, trzy nowe jednostki, zmodyfikowany edytor i generatory jednostek. To zasadniczo wszystkie innowacje w najnowszym dodatku do HoMM 4. Nie wiem, czy zasługuje on aż na 9, ale uważam, że będzie to niezły nabytek dla fanów tej części „hirosów". A co do mnie... ja sobie pogram w „Irójeczkę", ponieważ tę część ukochałem ponad wszystko...!

Indiana Jones & The Emperor's Tomb

Gatunek: TPP ■ **Ocena:** 7+ ■ **Wymagania:** P3 733 MHz, 128 MB RAM, Win 98/ME/00/XP, akcelerator, DirectX 8.1 ■ **Główna zaleta:** ogólnie wrażenia wizualne ■ **Największa wada:** bez finezji

W skrócie:

Tendencja do brutalizowania i spłaszczania wszystkiego, co się da, dolorła niestety do developerów gier. Niedawno przerobiono nam „czarusia" i eleganta, Jamesa Bonda, na Terminatora. Dziś to samo spotkało Indianę Jonesa. Wiadomo, ten koleś przywalić potrafi - ale w filmach zwykle wychodzi zwycięsko dlatego, że dodatkowo wykazuje umiejętność myślenia (w końcu profesor!). Tymczasem z każdą kolejną grą Indy coraz mniej myśli, a coraz więcej wali. Fanom gier akcji może to nie przeszkadza, ale mi - i owszem, bo jeśli tak dalej pójdzie, wkrótce zobaczymy, jak np. Lemmingi wyprują flaki Muminkom... albo spadające klocki w Tetrisie rozłrzaskują czaszki ludziom...(

Jurassic Park: Operation Genesis

Gatunek: ekonomiczna/akcja ■ **Ocena:** 7+ ■ **Wymagania:** PII 400 MHz, 128 MB RAM, Win 9x/00/ME/XP, akcelerator 16 MB ■ **Główna zaleta:** w końcu fajna gra na motywie tego filmu! ■ **Największa wada:** autorzy chyba sami nie wiedzieli, czym ta gra ma być

W skrócie:

W końcu udało się stworzyć grę na motywach „Jurassic Parku", która po pół godzinie grania nie wywołuje odruchu wymiotnego. Być może dlatego, że zgrabnie połączono tu elementy jakiegoś tycoona czy sima z grą akcji, w której możesz wziąć udział w polowaniu na dinozaury, udać się na safari czy po prostu obserwować żyjące dinozaury. Powiem od razu, że o ile ekonomiczna część tej gry nie zachwyciła mnie, to w zręcznościową pograłem z przyjemnością. Mam też dziwne wrażenie, że autorzy do samego końca nie mogli się zdecydować, czy zrobić rasowy sim czy po prostu widowiskową nowalankę - i efekt końcowy można podsumować „ni pies, ni wydra". Co nie oznacza, że nie warto w to zagrać. Dla mnie - 7.

Line of Sight: Vietnam

Gatunek: FPS/TPP ■ **Ocena:** 6+ ■ **Wymagania:** PII 550 MHz, 128 MB RAM, Windows 95/98/XP, akcelerator 32 MB minimum, DirectX 9.0 ■ **Główna zaleta:** ładnie wygląda i tak też brzmi ■ **Największa wada:** Deadly Dozen po przeróbkach

W skrócie:

Twórcy cyklu Deadly Dozen tym razem postanowili przenieść nas z akcją gry do Wietnamu. Jednak wyraźnie postanowili uczynić to jak najmniejszym kosztem, gdyż ich najnowszy tytuł to tylko dość gruntownie przerobione Deadly Dozen 2. Co gorsza, gruntownie wcale nie znaczy - dobrze, bowiem część wprowadzonych zmian sprawia, że LoS jest odczuwalnie gorsze od DD2. Tym niemniej pograć można - w oczekiwaniu na kolejny MoH - choć bez nadmiernego entuzjazmu. (Mimo to dżungla jest w tej grze NAPRAWDĘ ślicznie wykonana, przyznaję to bez bicia kolbą.)

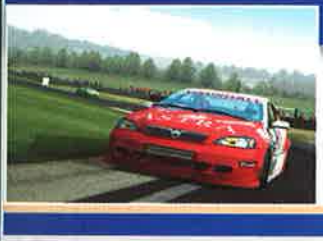
Stronghold: Crusader

Gatunek: RTS ■ **Ocena:** 8 ■ **Wymagania:** PII 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x/00/ME/XP, akcelerator 4 MB ■ **Główna zaleta:** skupiono się na walce ■ **Największa wada:** szybko starzejąca się grafika

W skrócie:

Dodatek do Stronghalda, w którym autorzy (słusznie mam zdaniem) skoncentrowali się nad tym, co w takiej grze najważniejsze - walce. Elementy ekonomiczne zeszły tu na drugi plan. Do tego jest ponad 50 misji (tzn. 50 misji w jednym - najważniejszym - trybie, a trybów jest kilka). Wprowadzono kilka dodatkowych jednostek i poprawiono to, co nie było za dobre w grze małce (np. morale poddanych i wszystko, co z tego wynika). Niestety nie poprawiono tego, co się najbardziej rzuca w oczy. Już Stronghold nie wyglądało najlepiej, a upływające lata nie potraktowały dobrze grafiki... Szczerze mówiąc, czuć tu naftalinę i pikselozę, co psuje nieco radość z grania. Dałbym 8, ale za wrażenia wizualne odejmę punkt.

Toca Race Driver



Gatunek: samochodówka ■ **Ocena:** 9 ■ **Wymagania:** PIII 500 MHz, 96 MB RAM, Win98/ME/00/XP, akcelerator z 16 MB, DirectX 8.1 ■ **Główna zaleta:** ogólnie grywalność ■ **Największa wada:** brak eliminacji

W skrócie:

TOCA jaka jest, każden fan samochodówek wie i widzi. Odsłona najnowsza na pewno nie będzie dla was rozczarowaniem, bowiem oferuje doskonały model jazdy, poparty znakomitą oprawą audio-wizualną. Ba, w tej samochodówce jest nawet wątek... fabularny! Jak Bozię kocham - nie ściemniam! Jedyne, czego mi w tym wszystkim brak, to eliminacje (no i kierownicy z forcefeedbackiem, hehe). Po prostu startujemy z miejsca wylosowanego przez komputer. Hmmmmmmmmm?

www.gromgame.com www.cenega.pl

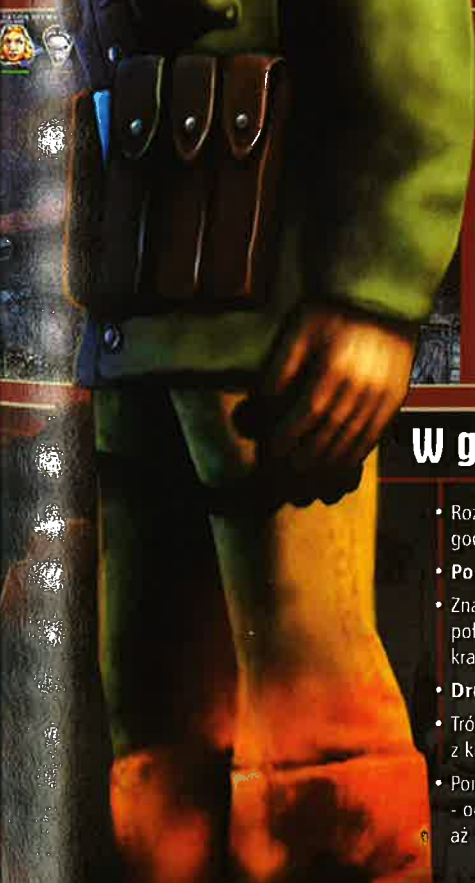
GROM

...terror w Tybecie!

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL

GRA NA 2 PŁYTACH

PC CD ROM



W grze znajdziesz:

- Rozgrywkę z pogranicza gier przygodowych i RPG
- **Ponad 40 postaci**
- Znakomitą szatę graficzną będącą połączeniem dwuwymiarowych krajobrazów i trójwymiarowych postaci
- **Drużynę złożoną nawet z 5 postaci**
- Trójwymiarowe efekty dźwiękowe rodem z kina
- Ponad tuzin różnych typów broni - od mieczy poprzez garłacze aż do karabinów maszynowych
- **7 rozdziałów historii na ponad 100 lokacjach**
- Ponad 30 użytecznych przedmiotów
- Dynamiczną walkę rozgrywaną w czasie rzeczywistym
- **Nieliniową historię z elementami fantasy umieszczoną na tle wydarzeń znanych z historii**
- **Walkę z demonami, potworami i czarownikami** inspirowanymi tybetańską mitologią
- Przyjazny użytkownikowi interfejs i logiczny sposób prowadzenia rozgrywki
- **Profesjonalną, polską wersję językową**

"Nareszcie! Miło się przekonać, że Polacy potrafią robić doskonałe gry, w niczym nie ustępujące zachodniej konkurencji. Dobry pomysł, solidne wykonanie. Bomba!"

Play 3/2003

PRZEDSPRZEDAŻ • OFERTY SPECJALNE
www.sklep.cenega.pl

Cena: 99,90 zł

Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37
Tel. (22) 868 52 68 do 70, Faks (22) 868 52 60

Patronat Internetowy

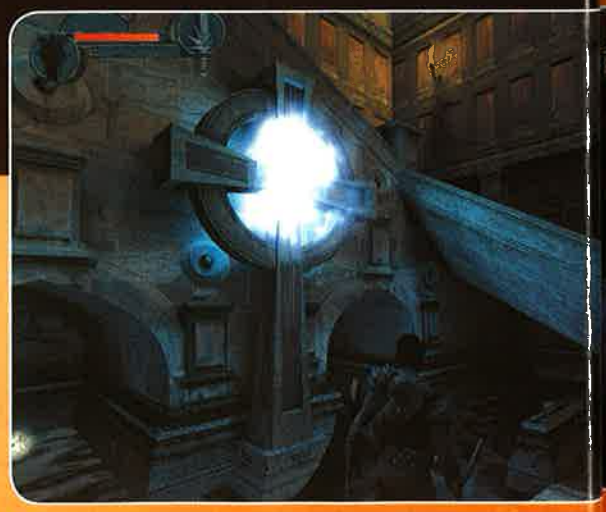
© 2003 CDV Software Entertainment AG. Wszystkie prawa zastrzeżone. CDV, logo CDV i GROM są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi CDV Software Entertainment AG lub Rebelmind w Stanach Zjednoczonych i/lub Zjednoczonych Królestwie i/lub innych państwach.

REBELMIND cdv

GATUNEK: AKCJA

gem

Enclave, dzieło szwedzkiego Starbreeze Studios, to zdaniem jego twórców - miks gier akcji i role-playing. Nie popełnijcie jednak błędu, wierząc w te zapowiedzi: Enclave ma dokładnie tyle z role-playing, co Diablo. Mimo to podobnie jak Diablo, lubiącym szybką akcję, szczęk mieczy i skrzyp napinanej cięciwy zapewni zabawę na długie godziny!



Enclave jest grą akcji, której do role-playing o tyle blisko, że rozgrywa się w świecie magów, orków i smoków. Świat ten jak na fantasy jest standardowy o tyle, że oferuje dom zarówno dla tych obrzydliwie poprawnych, jak i tych doszczętnie paskudnych. Niezwykłe w nim jest natomiast to, że właściwie do momentu rozpoczęcia gry obszary dobra - Enclave, i zła - Outlands, są elegancko rozdzielone ogromną Szczeliną. Przez całe wieki ta nienaturalna, bo powstała w czasie pierwszej wojny z demonem Vatarem, przeszkoda umożliwiała dostatnie życie ludziom z Enklawy, a „zewnętrznikom" uniemożliwiała podjęcie próby zamiany miejsc. Tak jednak jak Szczelina nie zawsze była, tak i nie zawsze będzie. Po wielu wiekach magia ją utrzymująca zaczyna zanikać, co sprawia, że na granicach gromadzą się hordy tych drugich - Dreg'Atar. W tym też miejscu los wskazuje na naszego bohatera... bohaterów.

Armie Światła i Ciemności

Bohaterów, gdyż Enclave PC, w przeciwieństwie do konsolowego pierwowzoru, oferuje obie kampanie od razu, na starcie. Każda z kampanii składa się z 13 misji opisujących losy ocalenia/zagłady stolicy Enklawy - Celenheim. W przypadku dobrych rozpoczniesz ją uwięzionym niesłusznie rycerzem, w przypadku złych - „ochotnikiem z przymusu" - zabójczynią. W trakcie gry jednak w puli potencjalnych zbawców/zgub Enklawy pojawią się kolejne postacie, m.in. pozytywni: łowczyni, druidka oraz inżynier, i negatywni: berserker, czarodziejka, lisz. Warto też dodać, że do standardowo dostępnej w grze dwunastki (po 6 na stronę) dołączyć można 4 postacie dostępne po

ukończeniu kampanii na poziomie co najmniej średnim (np. kamienny golem po ukończeniu dark-medium).

Szata czyni człowieka

Bohaterowie zróżnicowani pod względem zdolności (broń zwykła, broń dystansowa, magia) to nie jedyny ukłon twórców gry w stronę role-playing. Innym jest ich rozwój - wzrastanie w siłę w miarę upływu czasu. Nie należy jednak rozumieć tego przez pryzmat Fallouta czy Baldur's Gate'a. Enclave jest grą akcji i tu „potężnienie" postaci odbywa się za pośrednictwem sprzętu, jaki zakupić można (i trzeba) pomiędzy misjami. Enclave oferuje niezły arsenał mieczy, toporów, młotów i pał dla lubiących czuć na sobie krew przeciwników, łuków i kusz - dla preferujących bezpieczne dystanse, magicznych kijów - dla wprawnych w magii. Każda z postaci może także nabyć pancerz i niemal każda - tarczę. Początkowo dostępni są najsłabsi przedstawiciele własnych grup, jednak w miarę powiększania się twojego trzosika (pieniądze znajdujemy w grze i otrzymujemy je jako bonus po ukończeniu każdej z misji) przybywać będzie coraz skuteczniejszych (i droższych) przedmiotów.

Jak cię widzą, tak cię piszą

Bez wątpienia największym atutem Enclave jest oprawa audio-wizualna. I to już od samego startu! Enclave wprowadza w swój świat za pośrednictwem najładniejszego chyba menu w całej historii gier komputerowych! Pomysł technogotyckiego kruka może się wprawdzie wydawać dziwaczny, jednak jego wykonanie... Wykonaaaanie!

Jeden z ładniejszych wodospadów w światach wirtualnych.

Płaskie twarze...

Po uruchomieniu właściwej części gry jest jeszcze lepiej. Docenić trzeba fakt, że szkieletowe animacje umożliwiają postaciom skręcenie się w pasie i dopiero później obrót z wykorzystaniem przypór potocznie zwanych nogami. Inna rzecz, że ruchy tworzono na bazie materiału mo-cap i widać tego konsekwencje, czyli rwane połączenia różnych animacji. Nie może się natomiast podobać brak życia w twarzach innego niż standardowe „góra-dół" żuchwy. Zastrzeżenia budziły szczególnie martwe oczy. W przypadku „trupiej" czarodziejki lub liszaka dało się to pojąć, jednak wytrzeszcz u słodkiej jak miód akacjowy druidki jest nie do zniesienia.

Dziesiątki różnych światów

Żadnych zarzutów natomiast nie można stawiać teksturom. Obraz jest krystalicznie czysty, każda deska ma własny rysunek słoi, a każda listwa - przynajmniej kilka zdobień. Świetny efekt podkreślony jest subtelnie światłami i cieniami, które ustępują wprawdzie pola Splinter Cellowi, jednak kładą się w naturalny sposób na wszystkich obiektach, także wodzie, która sam nie wiem, czy nie jest lepsza od tej we wspomnianym dziele kanadyjskiego Ubi Soft! (Poza tym w grze pojawia się najładniejszy wodospad, jaki widziałem w grach!) Nie sposób wreszcie nie wspomnieć o imponującym zróżnicowaniu plansz. Nasi bohaterowie przemierzać będą korytarze zamków i dworów, eksplorować wyspy i lasy, zgłębiać lochy i kopalnie. Szkoda jedynie, że nie dana nam będzie radość demolowania pomieszczeń (z wyjątkami, np. okna).

Fabułę napędzają przeciętnej klasy filmiki, ukazujące zwykle naszego podopiecznego w chwili, gdy wysłuchuje kolejnego zlecenia potężnego mocodawcy. Podobne pojawiają się także w miejscach, w których zobrazowanie akcji wymaga oderwania kamery od pleców naszego herosa. Przykładem mogą być sekwencje skryptowe - uderzenia kul rujnują budynki, orki podciągające wieżę oblężniczą pod bramę zdobywanej twierdzy itp. Interesujące przy tym jest to, że nie są tworzone na sztywno i zgrabnie wykorzystują ruchome elementy planszy, jak postacie bohaterów czy... przypadkowych przechodniów. Przykład znajdujemy w kopalni - świecie jednego z poziomów, w którym popchnięty wagonik górniczy miał rozbić drewnianą barykadę, co zazwyczaj robił bez dodatkowych atrakcji. Stało się jednak w drugiej czy trzeciej próbie tak, że na jego drodze znalazł się któryś z poszukujących mnie żołnierzy. Naturalnie wózek potoczył się dalej, jednak trafiony nim człowiek stał się eks-człowiekiem, oszczędzając mi trudu własnoręcznego wykopania go w niebyt.

Interesujący wystrój wnętrz. Magowie są wypchani?

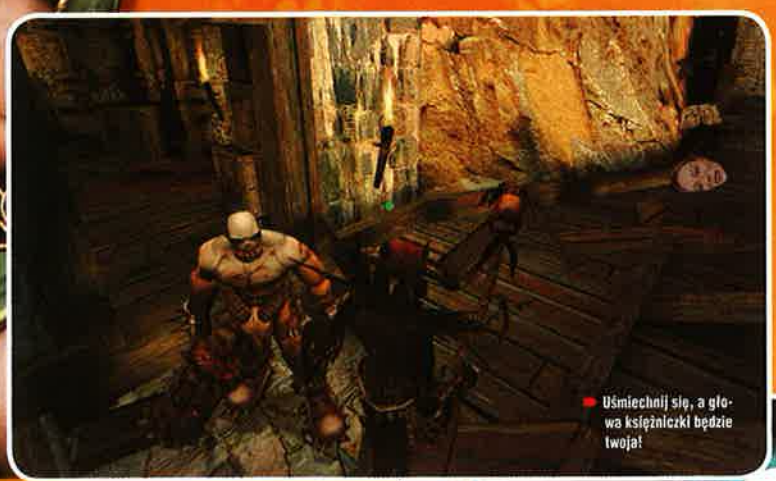
A to echo grało...

Uznanie budzi znakomita - powtórzę: zna-ko-mi-ta! - oprawa dźwiękowa gry. Pierwsze skrzypce gra w niej monumentalny, orkiestrowy soundtrack o rozmachu tego z Władcy Pierścieni. Wrażenie filmowości pogłębione jest dodatkowo faktem, że głos kobiety czytającej kronikę jasnej strony przypomina monolog Galadrieli wprowadzający widzów w „Pierścieńgate". Jeśli zaś już o mowie mowa - ciekawym zabiegiem jest pozwolenie obcym rasom, jak orki czy gobliny, na używanie ich własnych języków. Innym interesującym, choć plasującym się dokładnie po drugiej stronie skali „plusy-minusy", jest fakt, że bohaterowie w trakcie gry nie mówią ani słowa, zasilając tym samym kastę bezimiennych w grach.

Enclave zachwyca oprawą, lecz jako całość jedynie nie rozczarowuje.

Gotuj się do wojny

Niestety zróżnicowanie optyczne plansz nie idzie w parze ze zróżnicowaniem samych misji. Wszystkie bowiem jak jedna nakazują ująć mocniej rękojeść czy inne stylisko i z pieśnią na ustach (a echo z przyzwyczajenia odpowiadało „...nać ...nać ...nać") ruszyć na wroga. Pojedynki jednak - do tych bowiem sprowadza się trzebienie ciemniaków (lub jeśli przyszło ci żyć po złej stronie Szczeliny - jaśniaków) - nie są wcale proste. Przeciwnicy, mimo przeciętnego AI, mierzą celnie i walą mocno. Niechętnie też przyjmują rolę chłopców do bicia, zmuszając cię do stosowania nieśmiertelnej taktyki nieustannych doskoków i odskoków oraz osławionego „kręgu śmierci". System walki Enclave jednak nie przystaje, co stwierdzić należy ze smutkiem, do poziomu reprezentowanego przez nieistniejące na rodzimym rynku Severance: Blade of Darkness. Tam czuło się całą finezję walki bronią białą, także dzięki ciosom specjalnym, dostępnym w wyniku łamiącej palce kombinacji klawiszy. Tu, równie dobrze można by bić cepem - w praktyce dostępne są jeden atak i jedna obrona. Dobrze natomiast, że modele mają precyzyjnie określone strefy trafienia, co w przypadku mierzonych strzałów z łuków i kusz czy trafienia w głowę stanowi często „być lub nie być" celu.



Uśmiechnij się, a głowa księżniczki będzie twoja!

Lepsza od Xboksa

Nie jest tajemnicą, że Enclave pierwotnie pojawiło się na konsole i wersja PC jest klonem tamtej gry. Nie oznacza to jednak na szczęście, że jedynymi funkcjami, jakich nie było wcześniej, są wyższa rozdzielczość obrazu i funkcja obsługi comba klawiatura-mysz. Twórcy, prócz świadomości odrębności pecetów, wsłuchiwali się w krytyczne głosy graczy, dzięki czemu Enclave PC pozbawione zostało większości irytujących wcześniej błędów. Poprawione zostały m.in.

05/2003

7+

WYMAGANIA
Win: 98/ME/2000/XP
Procesor: PII 500
RAM: 128 MB
Akcelerator: 16 MB

Producent: Starbreeze
Dystrybutor: Black Label

- ⊕ 27 misji + 6 misji bonusowych
- ⊕ 12 postaci + 4 bonusowe
- ⊕ oprawa graficzna
- ⊖ przeciętny system walki
- ⊖ brak multiplayer
- ⊖ „płaskie" twarze

AUDIO 9
VIDEO 9
GRYWALNOŚĆ 7

www.enclavegame.com

Enclave

trapiące wersję Xbox gry problemy z kamerą. W tej chwili nadąża ona za bohaterem, co również dzięki zdolności „dematerializowania" się w grze zarysu postaci blokującej pole widzenia (możliwa jest także permanentna zmiana perspektywy i granie „z oczu" bohaterów) sprawia, że zwykle widać, co i jak.

Wersja PC Enclave wzbogaciła się także o wybór poziomów trudności. Nie sposób jednak nie przyznać, że ogólnie jest pod tym względem bardzo nierówno. Z jednej bowiem strony, mamy zaskakująco łatwych do pokonania bossów (na medium), z drugiej zaś - długie minuty, w czasie których naszemu bohaterowi wystarczy zadrapać się drzazgą z tarczy, by skończył on ostatecznie na tarczy. Jest to tym bardziej uciążliwe, że wzorem pierwowzoru - w produkcji tej nie istnieje możliwość zapisu gry w każdym momencie i niezbędne jest odnalezienie punktu save'ującego!

Tych z was jednak, którzy w tym momencie skreślili Enclave z listy gier, jakie należy przynajmniej zobaczyć, zapewniam, że brak save'ów w dowolnym momencie... służy grze! A to dlatego, że klimat większości tego typu produkcji niweczony jest przez „a, sprawdzę co tam jest - mam sejw". W Enclave tymczasem po raz pierwszy od długiego czasu dbałem o bohatera i bałem się, wchodząc w ciemny korytarz, z którego dobiegały odgłosy nightcrawlerów. Ponadto gracze pecetowi i tak powinni jednak być zadowoleni, bo w pierwowzorze - Enclave xboksowej - save'ów podczas misji w ogóle nie było.

Atutem Enclave są m.in. minigierki, pojawiające się w grze jako efekt odnalezienia ukrytych przemyślnie map. Mogą być nimi areny, na których zarabiasz niewielkie pieniądze, walcząc z coraz silniejszymi przeciwnikami. Ciekawszą jest jednak gierka á la celowniczek, w której za pomocą balisty wystrzeliwującej eksplodujące bełty osłaniasz kumpla ogra ścigającego dziewki w podbijanym miasteczku. Dobicie do oferującej największą wypłatę stu trafień wymagać będzie bystrego oka, pewnej ręki i całych rzek zimnej krwi. To ostatnie zaś, trzeba przyznać, nie jest łatwe, bo od gorących kobiet - nie sposób pozostać zimnym po oberwaniu płonącą bombą - w miasteczku aż się roi...

Czarodzieje górą, łucznicy kanałami

Nierówność poziomów trudności przejawia się także w tym, że niestety najłatwiej ukończyć grę postaciami czarującymi - np. druidką lub jej mrocznym odpowiednikiem - czarodziejką. Powód jest trywialny - tylko one dysponują bronią zdolną do samodzielnego poszukiwania celów, czytaj: samonaprowadzającą się na nie. Z drugiej strony, najtrudniej jest chyba walczyć łucznikami. Konieczność samodzielnego mierzenia w głowę ruchliwych przeciwników (np. szarżującego berserkera) i brak tarczy czy to konwencjonalnej lub magicznej sprawiają, że grać nimi będą zapewne jedynie ci, którzy wiedzą, czy naciąg 21 kg to dużo czy mało.

Czekamy na Enclave II

Z powyższego wywodu wynika jasno, że Enclave to gra niezła, lecz zarazem taka, której przydałby się w równym stopniu jak na formę, silny nacisk na treść. Minusy to niewielkie wzajemne powiązania misji (piętnowaliśmy to w przypadku Unreal II), co sprawia, że cała kampania przypomina zestaw pojedynczych etapów, ubogi system walki czy kompletny brak trybu multiplayer (ten, a w nim m.in. co-operative pojawi się w sequelu). Słowem - to gra, która zachwyca oprawą, lecz jako całość jedynie nie rozczarowuje. Mam nadzieję, że zapowiedziana już oficjalnie także na pecety Enclave II przyłoży się do grywalności.

'Play war - don't make war!' - taki napis wita każdego na oficjalnej stronie gry Blitzkrieg. Do tego sugestywny obrazek z rzędami krzyży. Bardzo na czasie... wojny.

Kivenkantaja a.k.a. Eld

Nazwa Blitzkrieg wszystkim jednoznacznie kojarzy się z „wojną błyskawiczną" III Rzeszy. Zatem przyjdzie nam poprowadzić bohaterski Wehrmacht podczas Tour de Europa 1939-1945 (przy czym słowo 'blitzkrieg', gdy prowadzimy Niemców po roku 1941, ma nieco ironiczny wydźwięk). Możemy też stanąć po stronie Aliantów i Sowietów. Ale kampania niemiecka jest chyba najtrudniejsza ze wszystkich. Oprócz trzech kampanii do wyboru mamy tu opcję Custom Game (samodzielnie ustawiamy parametry misji, w którą gramy) oraz świetny tutorial. Zalecam jego przejście, zanim rozpocznie cie kampanię.

Śladami Sudden Strike'a

Jak powszechnie wiadomo, CDV odpowiada również za dwie części niezłego Sudden Strike'a. Śmiało można powiedzieć, że Blitzkrieg to kolejna faza naturalnego rozwoju programistów z CDV. Niby interfejs niemal ten sam, niby engine również, ale... jak rzekł MacAbra „w Sudden Strike'a to mi się grać nie chciało, a w Blitzkrieg »pykam« z przyjemnością". To prawda, wszystkiego tu jest więcej, skoncentrowano się także bardziej na taktyce, a nie samej łupance w czasie rzeczywistym. Chwilami Blitzkrieg przywodzi nawet na myśl klasyczne Close Combat. Pewnie fani CC zarzucą mi herezję i w pewnym sensie będą mieli rację. Tam, jak pamiętamy, główną rolę odgrywały sekcje, drużyny i plutony. W Blitzkrieg walki toczą się z udziałem plutonów, kompanii itd. Amerykanów, Niemców i Rosjan na terenie Europy (Włochy, Francja, Niemcy, Belgia, Polska, Norwegia, Finlandia, Ukraina) i w Afryce Północnej.

Same misje natomiast kojarzą się z Panzer Generalem. I tak, podobnie jak tam, większość zadań polega na opanowaniu kilku

Blitzkrieg kontra konkurencja

Blitzkrieg
Grafika: jednostki 3D (z wyjątkiem piechoty), teren 2D, płynne animacje
Jednostki: 50 czołgów, 84 działa, 40 piechoty, 35 samolotów, 9 okrętów, 38 pomocniczych, 10 specjalnych
Misje w trybie single: 21 głównych i wiele submisji
Edytor: misje, kampanie, jednostki
Grywalność: niesamowita!

Sudden Strike 2
Grafika: jednostki 2D, teren 2D, słabe animacje
Jednostki: 73 typy czołgów, 44 działa, 36 piechoty, 36 samolotów, 9 okrętów, 49 pomocniczych, 10 specjalnych
Misje w trybie single: 31 misji głównych, brak submisji
Edytor: misje, kampanie, jednostki
Grywalność: gra niezła, ale nie porywa

Frontline Attack
Grafika: wszystko w 3D, przyzwoite animacje, z wyjątkiem kiepskiej piechoty
Jednostki: czołgi - 23 modele, artyleria - 17 różniących się jednostek, piechota - 15 odmian, samoloty - 9 typów, jednostki specjalne - 28, jednostki pomocnicze - 11, okręty – nie ma
Misje w trybie single: 24 misje główne, brak submisji
Edytor: brak
Grywalność: gra nieco powyżej granicy przeciętności

wyznaczonych na mapie miast lub obozów wroga. Niestety w przeciwieństwie do klasyki strategii - czym bez wątpienia jest Panzer General - wszystkie kampanie Blitzkriegu zawierają niemal identyczny zestaw misji. Jakież było moje zdziwienie, gdy po zakończeniu niemieckiego „drang nach Osten i chodu z powrotem" wziąłem się za kampanię aliancką - i okazało się, że zmieniłem właściwie tylko mundur i uzbrojenie, bo wszystko inne pozostało bez zmian... To zdecydowanie minus gry.

Blitzkrieg na ziemi

W sumie jednak Blitzkrieg ma dużo więcej zalet niż wad. Przede wszystkim zróżnicowanie jednostek. I nie chodzi mi tu tylko o te pierwszoliniowe, ale również wsparcia, a także zaopatrzeniowe. Na pierwszej linii walczy piechota i czołgi. Tu, pierwsza niespodzianka - piechota to nie oddział złożony z wielu takich samych żołnierzyków. W każdym oddziale znajdują się żołnierze wyposażeni w zróżnicowane uzbrojenie, tak jak to było w rzeczywistości. Zamiast masy tych samych jednostek w każdym oddziale mamy specjalistów. Komu mało, ma jeszcze kilka formacji, w jakie możemy ustawić naszą piechotę. Ot, chociażby czołganie się jest przydatne w przypadku wpadnięcia pod ogień artylerii lub gdy chcemy podejść wroga. Możemy też rzucić się na wroga pełnym biegiem, co jest najskuteczniejszą formą ataku. Z kolei kiedy się bronimy, najlepiej jest umieścić piechotę w okopach - a artylerii i czołgom kazać się okopać - i stamtąd razić skutecznie wroga. Jedną z wielu zalet piechoty jest również obsadzanie dział. Wybijamy obsługę wrogiego działa czy działka, podbiegamy, odwracamy je w drugą stronę i strzelamy w kierunku wroga.

W grze ponadto istnieje system zwiększający doświadczenie walczących jednostek. A to oznacza możliwość upgrade'u. Poza tym jednostki doświadczone szybciej i celniej strzelają, lepiej (czytaj inteligentniej) reagują w gorących sytuacjach.

Okop się!

Zróżnicowanie w wojskach pancernych jest jeszcze większe. Czołgi średnie, ciężkie, lekkie, niszczyciele czołgów... wyliczanka może trwać bez końca. Często dochodzi do wielkich starć z olbrzymią ilością przeróżnej maści żelastwa. Tu trzeba autorom oddać hołd za całkiem dobre odwzorowanie realizmu. A znaczy to, że czołgi mają wszystkie wady i zalety historycznych odpowiedników. Ile to się natrudziłem z francuskim czołgiem Somua, zanim MacAbra nie zafundował mi wykładu, że „francuskie czołgi były z reguły mało zwrotne, ale świetnie jak na owe czasy opancerzone. Pukanie działkami 37 mm nic tu nie daje. Trzeba go albo z 88-ki - albo zajść od zadu i wykończyć". Faktycznie, kilka granatów z tyłu - i czołg spalony.

Wprawdzie na formacje taktyczne w przypadku czołgów liczyć nie możemy, ale za to jak najbardziej można wyznaczyć czołg prowadzący - zanim będą podążały pozostałe pojazdy tego oddziału. Niezgorszym

Jest to - moim zdaniem - najlepsza gra w swojej klasie. Bije na głowę Sudden Strike'a i jego klony. Trzeba zagrać.

Zmasowany atak na pozycje radzieckiej piechoty.

Spadkobierca Sudden Strike'a jest dziełem dużo lepszym od poprzedników, bardziej dopracowanym. Co najważniejsze - bardziej grywalnym.

06/2003

pomysłem jest tu także możliwość okopania czołgu, dzięki czemu staje się trudniejszym celem do zniszczenia. Po okopaniu warto zastosować opcję zasadzki (Ambush) i spokojnie poczekać, aż coś podejdzie pod lufę...

A artyleria puka...

Z tyłu nasze wyczyny wspomaga - rzecz jasna - artyleria. Broń to bardzo pomocna, wręcz nieoceniona, gdy przychodzi nam zdobywać miasta czy silnie umocnione gniazda oporu wroga. W zasadzie najlepszym sposobem - choć czasochłonnym - jest zrównanie z ziemią każdej wioski czy miasta i to dom po domu. Przynajmniej wiadomo, że wróg nie ukryje się w jakimś budynku i nie ostrzela kolumny zajmującej miasto. Artylerii możemy wyznaczyć konkretne cele lub też bombardowanie „dywanowe" terenu - pociski karczują pewien teren wokół wyznaczonego celu. Osobiście preferuję ten drugi sposób, bowiem jest on po prostu bardziej skuteczny. Tyle tylko, że nie wszystko da się spacyfikować za pomocą artylerii, choćby tej najcięższej. Jednak i w przypadku ataku piechoty nasza artyleria może się okazać bardzo pomocna. Wystarczy zmienić pociski z burzących na dymne i spowić miejsce ataku chmurą dymu, a nasze jednostki zaskoczą wówczas wroga.

Wsparcie się należy

W drugiej linii znajdują się jednostki wsparcia, transportowe oraz zaopatrzeniowe. Za jednostki wsparcia możemy uznać snajperów i obserwatorów, którzy zwiększają celność ognia artylerii. Pomocą służą także te naprawcze (oj, często, gęsto nasze czołgi ulegają uszkodzeniu) i saperzy (do ich zadań należy np. budowa mostów, okopów czy stawianie zasieków oraz rozminowywanie drogi). Jednostki transportowe przewożą naszą piechotę oraz przemieszczają artylerię. Poza tym dostarczają amunicję, a gdy trzeba ludzi do obsadzenia np. zdobycznego działka - są idealni. Doprawdy bez wojsk drugiej linii nie jesteśmy w stanie wygrać tej wojny.

Zadzwoń po lotników

Czymże byłaby jednak II wojna światowa bez lotnictwa? Tak jak w rzeczywistości, tak i w grze, lotnictwo zapewnia często przewagę i zwycięstwo na ziemi. Do boju wysłać możemy myśliwce, bombowce, bombowce nurkujące, samoloty zwiadowcze, a dodatkowo na tyły wroga możemy zrzucić komandosów. I tu pojawia się jeden z kilku idiotycznych błędów gry. Nie da rady zrzucić skoczków gdzieś na obrzeżach mapy, bowiem wiatr ich znosi i giną, lądując za

mapą. Nie bardzo rozumiem, czemu tak to wymyślono. Drugi kłopot to artyleria przeciwlotnicza - a dokładniej jej nadzwyczajna skuteczność. Każde zbliżenie się do „flaka" to w praktyce zestrzelony samolot. Po stronie zalet lotnictwa należy zapisać to, że piloci mają niezgorsze głowy - cele dla bomb wybierają z rozsądkiem, a po wypełnieniu zadania nadal krążą nad polem bitwy i na miarę możliwości wspierają nas ogniem broni pokładowej.

Co za grywalność!

W sumie grze można sporo zarzucić, bo i misje nie są zbyt zróżnicowane, a to nie zawsze realizm stoi na odpowiednim poziomie itd. Nie jest to produkt idealny, ale za to wysoce grywalny! Co to za uczucie, gdy masa piechoty i czołgów walczy zażarcie przy akompaniamencie wybuchów pocisków artyleryjskich i bomb spadających z nieba! Trudno opisać to, co się dzieje, ale zawsze możecie zainstalować demo Blitzkrieg (zerknijcie na cover CD), w którym czekają na was trzy misje (po jednej na każdą stronę). Wówczas sami poczujecie wojenną atmosferę Blitzkriegu. Od czasów Close Combat nie pamiętam wojennej strategii z tak sugestywnym klimatem. (Swoją drogą, CC macie w tym numerze – żyć, nie umierać!)

Leje po bombach

Kto grał w Sudden Strike 2, ten mniej więcej wie, jakiej szaty graficznej się spodziewać. Może tylko trochę ulepszonej, więc jeszcze bardziej szczegółowej i kolorowej. Jest na czym oko zawiesić. Kapitalnie wyglądają tu mapy - zielone pola Europy Zachodniej, zaśnieżone pustkowia Związku Radzieckiego i żółte piaski pustyni w Afryce Północnej. Drzewa oddano bardzo realistycznie, widać, że w rzekach płynie woda, a miasta składają się z setek pięknych domków (te z kolei ładnie się składają pod ogniem artylerii). Swoją drogą, w Blitzkrieg można zniszczyć niemal każdy element mapy - począwszy od domków, a skończywszy

na parkanach ogradzających ogródki. Naturalnie by zniszczyć ogromny bunkier, trzeba mieć coś, co faktycznie potrafi go zniszczyć (by nie szarpać się z nędznym moździerzem 60 mm...).

Fantastyczne wrażenie wywołują jednostki, które wyglądają niczym żołnierzyki z wystaw modelarskich. Szczególnie ładne są tu czołgi. Nie jest to naturalnie poziom realizmu rzędu Combat Mission - ale jak na RTS-ik to... Niezgorzej wyglądają także animacje jednostek i żołnierzy, a trzeba zaznaczyć, że tych (animacji) jest mnóstwo. Wystarczy tylko popatrzeć, z jakim zapałem artylerzyści krzątają się wokół dział: odpalają i ładują pociski, przestawiają działo, uzupełniają amunicję.

Nie sposób też nie wspomnieć o intrze wprowadzającym do gry, które - moim zdaniem - jest całkiem oryginalne. Zamiast - tradycyjnie - ukazywać tysiące walczących żołnierzy, programiści pokazali... fabryki produkujące uzbrojenie. Pomysł wyśmienity, bo to właśnie te fabryki „wygrywają" wojny, czyż nie? Później wyświetlane są filmiki, które są połączeniem kronik z II wojny światowej i animacji grafików. Równie dobre jak film wprowadzający.

Katiuszy szum...

Wyborne udźwiękowienie gier CDV to już niejako tradycja. W chwilach spokoju w Blitzkriegu słyszymy marsze wojenne, ale przez gros czasu będziemy „skazani" na odgłosy typowe dla bitwy. Grzmot dział, odgłosy walących się domów, trajkot karabinów maszynowych, bas silników czołgowych, wycie nadlatujących pocisków etc. Sporadycznie, gdy milkną odgłosy walki, da się nawet usłyszeć świergot ptaków czy muczenie krów. Wszystko to stoi na odpowiednio wysokim poziomie, więc maniacy realizmu nie powinni narzekać.

Blitzkrieg!

Na waszym miejscu nie zastanawiałbym się dłużej, tylko leciał - najpierw instalować demo, a potem kupować grę. Jest - moim zdaniem - najlepszą grą w swojej klasie. Bije na głowę Sudden Strike'a i jego klony. Trzeba zagrać.

Was ist das?

Wojna błyskawiczna (z niemieckiego Blitzkrieg) to doktryna wypracowana przez wojskowych niemieckich, w której zakłada się osiągnięcie sukcesu podczas jednej szybkiej kampanii. Wojna błyskawiczna rozpoczyna się niespodziewanym atakiem na inne państwo celem wykorzystania efektu zaskoczenia. Doktryna Blitzkriegu zakładała przerwanie frontu zmasowanym uderzeniem skoncentrowanych sił pancernych, wspieranych lotnictwem. W powstały wyłom wchodziła piechota zajmująca się zabezpieczeniem skrzydeł i likwidacją resztek oporu przeciwnika, zaś pancerny „grot" uderzał na głębokie tyły przeciwnika, niszcząc centra decyzyjne i przerywając szlaki zaopatrzeniowe, siejąc panikę oraz uniemożliwiając wrogowi planowy odwrót czy stworzenie nowej linii obronnej. W praktyce wojnę błyskawiczną zastosowali Niemcy w początkowej fazie II wojny światowej, m.in. w kampanii polskiej (1939) i francuskiej (1940).

Kryzys tej doktryny przyniosła kampania niemiecka przeciw ZSRR w 1941, kiedy nastąpiło wyrównanie sił i wygaśnięcie czynnika zaskoczenia. Niektóre kampanie obecnego państwa Izrael, np. podczas wojny sześciodniowej, miały charakter wojny błyskawicznej. Ostatnią wojną, podczas której zastosowano niektóre z elementów Blitzkriegu, była pierwsza wojna Irak-USA. W jej trakcie, w 100 godzin, właściwie zniszczono większość irackich sił okupujących Kuwejt.

www.raymanzone.com
RAYMAN 3
Rayman powrócił!
Wpuśćcie GO do domu a już się z nim nie będziecie mogli rozstać!

Patronat CyberMycha

WERSJA POLSKA PL

- Polskie dialogi – BARTOSZ WIERZBIĘTA – twórca niezapomnianych polskich wersji filmów takich jak: SHREK czy ASTERIX – MISJA KLEOPATRA.
- Rayman zabierze Was ze sobą w świat pełen wesołych stworów i groźnych przeciwników.
- Rozbudowana gra zręcznościowa przepełniona wieloma wątkami komediowymi i fantastyczną przygodą.
- Polska wersja językowa przygotowana na PC CD.

Tytuł dostępny na platformy:
PC CD-ROM · NINTENDO GAMECUBE · GAME BOY ADVANCE · PlayStation 2 · XBOX

Ubi Soft · LEM COMP•EMP•KOM•MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
L.E.M. Sp. z o.o., ul. Obornicka 11a, 02-948 W-wa
tel./fax: (0-22) 651 73 24, 651 73 25, 651 73 26
lem@lem.com.pl • www.lem.com.pl

Rayman® 3 Hoodlum Havoc © 2003 Ubi Soft Entertainment. Logo i postać Rayman'a są znakami handlowymi Ubi Soft Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie zastosowane znaki i nazwy handlowe są własnością odpowiednich firm i stosowanie ich bez specjalnych zezwoleń jest prawnie zabronione. Ubi Soft Entertainment nie ponosi żadnej odpowiedzialności z tytułu znaków TM, ® i LOGO NINTENDO GAMECUBE SĄ ZNAKAMI HANDLOWYMI NINTENDO. © 2002 NINTENDO. Nintendo, Game Boy™, Game Boy Advance™ i ● są znakami handlowymi Nintendo CO., LTD. Microsoft, Xbox i logo Xbox są zastrzeżonymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi Microsoft Corporation w USA i/lub innych krajach i są wykorzystane zgodnie z licencją Microsoft. PlayStation 2 są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc.

Allor

Najnowsze Delta Force nie jest ani najszybszym, ani najbardziej „wybuchowym" FPS-em. Nie osadzono go w przyszłości, nie walczymy w nim na futurystyczne fazery. Nie jest tak- że FPS-em superrealistycznym i nie konkuruje z Rainbow Sixem. Dostajemy za to do rąk współczesny FPS oparty o bardzo widowiskowy film „Helikopter w ogniu" Ridley'a Scotta. Dodajmy, że jest równie klimatyczny jak pierwowzór...

GATUNEK: FPS

DELTA FORCE® BLACK HAWK DOWN™

Akcja gry osadzona została w bardzo niedalekiej przeszłości w Afryce, a konkretniej w Somalii w roku 1993. Rozpoczyna się 16 lutego o 1530, wraz z wyruszeniem na pomoc ostrzeliwanemu konwojowi z pomocą humanitarną, a kończy 3 października o 1535 - kiedy to startujemy do operacji o kodowej nazwie Irene, dokładnie tej samej, jaką sfilmował Ridley Scott. Jakby się kto chciał czepiać, podtytuł gry nie do końca odpowiada jej zawartości: nie ogranicza się ona jedynie do zestrzelenia Black Hawka (a w zasadzie dwóch), tylko stara się pokazać szerszy obraz operacji wojskowej w Somalii. Jednak skoro dostaje się w grze więcej niż w filmie - przyznacie chyba, że czepianie się w tym przypadku nie ma sensu. Zamiast tego lepiej zarzucić M4 na plecy, wsiąść na Humvee, chwycić półcalówkę M2 w dłonie i ruszyć do boju.

Na odsiecz konwojowi

Cóż, jak na całkiem realistyczny shooter, w Black Hawk Down gra się nieco dziwnie... Naszymi przeciwnikami są bowiem uzbrojeni w kałasze i granatniki przeciwpancerne cywile. Zero przeszkolenia, zero taktyki - w zasadzie tylko biegają, krzyczą - i umierają. Jedziemy na swoim czterokołowcu, siejemy zagładę wśród niezbyt celnie strzelających autochtonów i... dostajemy z RPG! Tak po prostu - jeden z niewystarczająco szybko unieszkodliwionych wrogów miał na nasze nieszczęście właśnie RPG i zamiast „przywracać nadzieję" wracamy w czarnym worku do domu...

A że dodatkowych żyć nie mamy, więc po obejrzeniu trójwymiarowej fotki z naszej ostatniej chwili nie pozostaje niestety nic innego, jak rozpocząć wszystko od początku. I wierzyć, że tym razem uda się nam załatwić wszystkich zagrażających i nam - i konwojowi - niemiłuchów. Swoją drogą, dość przewidywalnych – po jakimś czasie, gdy przechodzisz tę samą misję któryś raz z kolei - dokładnie wiesz, że zaatakują stamtąd, a jednocześnie po prawej, zza rogu wyjedzie samochód z zamontowanym kaemem itd. Szkoda, że wszystko oparte jest tutaj na skryptach – o ile w typowym shooterze za bardzo to nie przeszkadza, to już w czymś, co od biedy ma być symulacją pola bitwy - jest to odczuwalny minus.

Co ja robię tu?

Głównym celem operacji w Somalii było przede wszystkim niesienie pomocy humanitarnej. W grze rozumiane jest to jako osłanianie konwojów i miejsc, gdzie wydaje się dary, a także szturmy na budynki, z których trzeba wyciągnąć wysokich rangą członków Habr Gidr (w skrócie - to ci źli, z którymi walczymy, a ich szef miał na nazwisko Aidid), czy wysadzanie w powietrze składów z uzbrojeniem. Do tego latanie helikopterami (i prowadzenie z nich ognia), jeżdżenie, bieganie oraz pływanie, desantowanie z morza, skradanie się w nocy, lądowanie na dachach, osłona snajperką i CKM-em... Po prostu przegląd tego, co robiły w Somalii amerykańskie siły specjalne. W ramach pomocy humanitarnej. Aż się boję pomyśleć, co by robili, gdyby pojechali tam na wojnę?

Wróg czy swój?

Naszych „wolonatriuszy" nęka jeden problem: jak odróżnić cywili od wrogów? Mundurów nikt z nich nie nosił, a strzelać do wszystkiego, co się rusza, nie można, bo raz, że cywile, dwa, że jeszcze „nasi". Jeśli zaś będziemy zbyt długo czekali, doczekamy się ołowicy. Pewną pomocą jest celownik, który po paru chwilach mierzenia do niewrogów (by nie było niedomówień - mało kto Amerykanów w Somalii lubił, przez co kamieniem można było dostać od każdego i to bez możliwości oddania, bo przecież - cywile!) zostaje przekreślony na czerwono, ale trochę to trwa. W praktyce pozostaje walka na „czuja" - na szczęście wrogowie startują zawsze w tych samych miejscach, można się nauczyć, na jakie kierunki należy szczególnie uważać. W najgorszym razie będziecie mieli wyrzuty sumienia i powinno wam być przykro, że kropnęliście niewinnego.

Nocną porą

Problemy z identyfikacją w dzień to jednak mały pikuś w porównaniu z tym, co dzieje się w nocy. Owszem, mamy gogle noktowizyjne i to bardzo realistycznie przedstawione. Jeśli chodzi o wygląd i działanie - biją nawet Splinter Cella. Ba, jeśli by puszczono jakąś nocną walkę z najnowszego Delta Force w telewizji, nikt by się nawet nie spostrzegł, że to gra, a nie rzeczywisty obraz! Ma bowiem wszystko, co mieć powinien, łącznie z poświatą zostawianą przez mocniejsze światła. O tak oczywistych rzeczach, jak oślepienie, gdy włączymy je w dzień lub w jasnym pomieszczeniu, pisać już wręcz nie wypa-

No to startujemy do Irenki!

Delta Force

Pełna nazwa jednostki to: 1st Special Forces Operational Detachment Delta. Zostało utworzone 17 listopada 1977 z inicjatywy pułkownika US Army Charlesa Beckwitha na wzór brytyjskiego SAS, w którym odbył on w ramach wymiany oficerskiej staż w latach 1962-63. Jej utworzenie oraz istnienie było bardzo długo utrzymywane w ścisłej tajemnicy, także w chwili obecnej armia ściśle kontroluje informacje o tej jednostce. W zasadzie oficjalnie wiadomo jedynie, że stacjonuje w Fort Bragg w północnej Karolinie, zaś jej żołnierze rekrutują się z innych służb specjalnych US Army: 82 dywizji powietrzno-desantowej, zielonych beretów oraz rangersów. Reszta to tylko mniej lub bardziej trafne domysły.

Liczebność jednostki oceniana jest na dwa i pół tysiąca żołnierzy podzielonych na trzy bataliony (ang. squadron) operacyjne, jeden wsparcia oraz jeden łącznościowy, a także pluton lotniczy oraz „zabawny pluton" (Funny Platoon), będący jedynym miejscem w amerykańskich siłach specjalnych, w którym można spotkać panie. Nie pytajcie mnie, co one tam robią i czemu to jest „funny". Top secret!

Do podstawowych zadań oddziału należy walka z terroryzmem (w takim celu został zresztą powołany do życia). Jeśli zaś chodzi o trening, największy nacisk kładziony jest na CQB, czyli walkę na bliskich dystansach oraz używanie broni snajperskiej. Do standardowych elementów treningowych należą szturmy na budynki opanowane przez terrorystów oraz odbijanie zakładników. W miejscu stacjonowania jednostki poza modelami samolotów, autobusów, budynków i pociągów zauważono także basen olimpijski, basen do trenowania nurkowania oraz ścianę wspinaczkową, co pozwala sądzić, iż członkowie oddziału przechodzą bardzo wszechstronne szkolenie.

W czasie akcji - mimo posiadania własnych sił powietrznych, Delta współpracuje bardzo blisko ze 160th SOAR (Special Operations Air Regiment), zapewniającym wsparcie lotnicze oraz transport (oddział ten posiada między innymi cywilnie oznakowane oraz pomalowane helikoptery), a także ze Special Activities Staff z Central Intelligence Agency.

Źródła:
Serwisy America at War, Special Forces of the World oraz SpecWarNet

da. Zresztą, skoro już przy oślepieniu jesteśmy - wystarczy (w grze) popatrzeć na słońce i bez gogli, by na chwilę pogorszył się nasz wzrok. I choć bajer to już całkowity, jednak nad wyraz miły, bo pokazuje, jak bardzo przy tworzeniu tej gry zwracano uwagę na szczegóły. A to, że możemy się ponadto oślepić własnymi (czy rzuconymi przez kumpla) „błyskdymkami" - to przecież rzecz oczywista...

Klimat jak w kinie

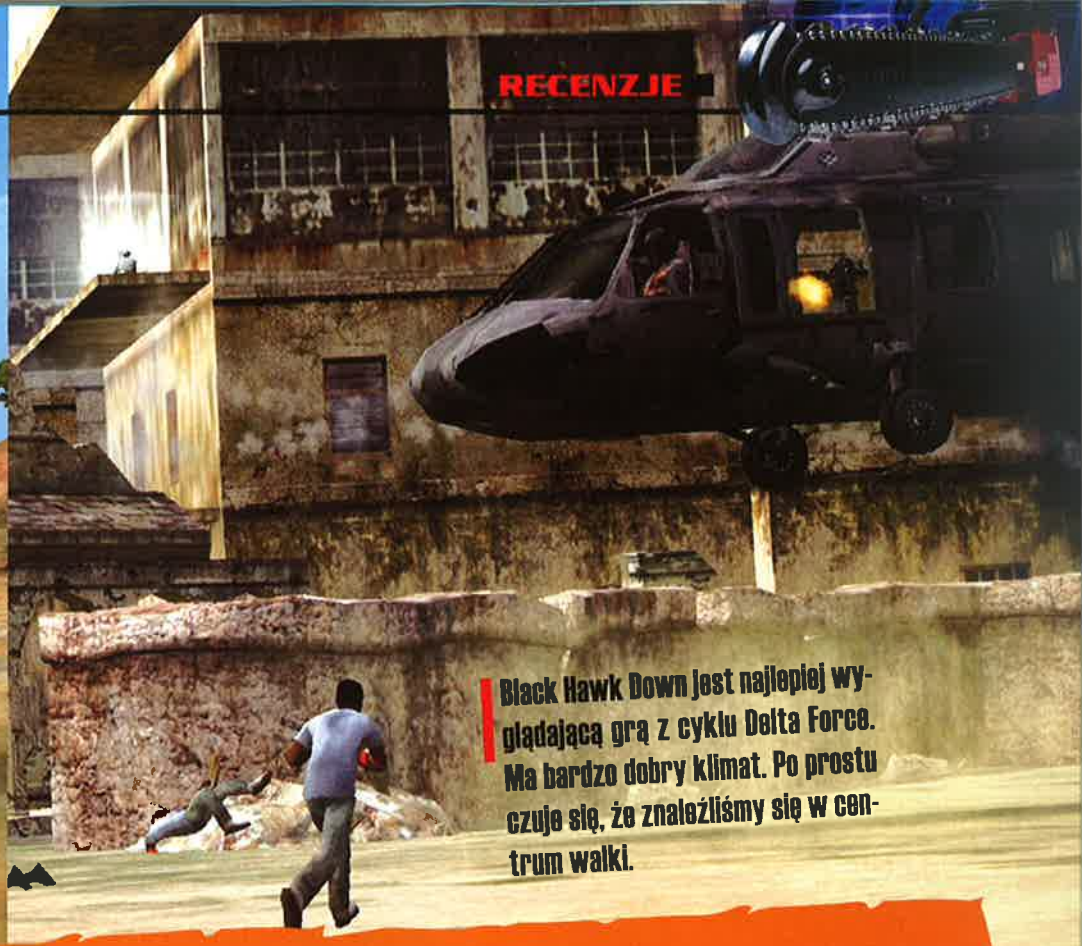
Właśnie, właśnie: gra nie jest może ani najbardziej realistyczna, ani najbardziej wystrzałowa, ani nie powala grafiką - ale klimat filmu oddaje po prostu super! Jest tu wszystko, co było w obrazie Ridleya Scotta, a walki uliczne czy desant z helikoptera jeszcze w żadnej grze nie wyglądały tak dobrze. Nawet muzyka jest bardzo podobna i oczywiście jak ulał pasuje do reszty. W tym kontekście łatwość, z jaką dość często opuszczamy ten padół łez, można potraktować jako zaletę. (Dla tych, co nie dali się do owej zalety przekonać - na szczęście są save'y. Wprawdzie w ograniczonej liczbie na misję, ale w zupełności ich wystarcza. Poza tym stan gry zapisuje się po jednym naciśnięciu klawisza [coś jak quick-save], a nie jak w IGI2 po iluś tam kliknięciach myszą.)

My kontra oni

Jedyne, czego brakuje do pełni szczęścia, to kooperatywny tryb sieciowy: wtedy by się dopiero działo! Bo choć boty całkowitymi idiotami nie są, zbytnią inteligencją także niestety nie grzeszą. Poza tym trudno się z nimi dogadać: niby mamy kilka komunikatów do dyspozycji, ale jakoś w praktyce się to nie sprawdzało. Bo jak było wystarczająco dużo czasu, by się nimi bawić, nie było takiej potrzeby, a gdy ich pomoc by się przydała, było tak gorąco, że mogliśmy już liczyć tylko na siebie. A z innym graczem - wystarczyłoby krzyknąć...

Na szczęście tryb multi w ogóle istnieje i ma się całkiem dobrze. Wprawdzie nie ma botów, ale na tyle dużo tu trybów rozgrywki i map, że nawet we cztery osoby można się dobrze bawić i to zarówno w zwykły deathmatchach (także drużynowego), jak i zdobywanie flagi czy bronienie celów przed wysadzeniem. Ma się oczywiście pełną kontrolę nad istniejącą w grze bronią (bo co tu dużo mówić - snajperki na niektórych mapach są po prostu zabójcze!), czasem gry, opóźnieniem respawna i tym podobnymi.

Co jednak najważniejsze, gra w multi jest jeszcze bardziej wciągająca niż w singlu! Żywi i działający w grupach przeciwnicy całkowicie rekompensują brak fabuły. Nawet i zwykły deathmatch - tyle, że w teamach - jest nad wyraz interesujący, zwłaszcza że można wsiąść do pojazdów, używać ich uzbrojenia, a wśród przenoszonych gadżetów są między innymi miny zbliżeniowe. W dodatku nie jest to wcale gra jedynie dla maniaków: nie ma tu ani kamizelek, ani apteczek, co automatycznie eliminuje wszelkie „ścieżki zdrowia", przez które początkujący mają minimalne szanse w starciach z bardziej zaawansowanymi



Black Hawk Down jest najlepiej wyglądającą grą z cyklu Delta Force. Ma bardzo dobry klimat. Po prostu czuje się, że znaleźliśmy się w centrum walki.

Pojazdy w Black Hawk Down

MH-60 „Black Hawk"

Wersja „Jastrzębia" przygotowana specjalnie do transportowania sił specjalnych. Uzbrojona w dwa zamontowane w drzwiach miniguny, może także zapewniać wsparcie ogniowe, a dzięki znajdującemu się w dziobie radarze na podczerwień nadaje się świetnie do działań nocnych. W trybie multi powoli krąży nad miastem, stanowiąc całkiem niezłe, choć podatne na ogień wroga, stanowisko strzeleckie.

AH-6 „Little Bird"

Mały ptaszek przystosowany został do przewożenia czterech żołnierzy desantu na ławeczkach na zewnątrz pojazdu. Owszem, są oni tam beznadziejnie odsłonięci, ale za to jakie ma się widoki! Poza tym wrogowie nie mają snajperek, a nasz ptaszek jest stworzeniem niezwykle zwrotnym, więc wcale nie tak łatwo go trafić. Niestety nieobecny w trybie multi.

HMMWV

Czyli High Mobility Multipurpose Wheeled Vehicle - współczesna wersja dżipa, na której będziemy wyruszać na część misji, ewentualnie jeździć po mieście w trybie multi. Uzbrojony w pojedynczy CKM na dachu, może przewozić dodatkowo kilka osób desantu wewnątrz (ale nie działa to w multi, w którym służy jedynie za wolno jeżdżące po ulicach stanowisko CKM-u).

graczami. Owszem, praktyka w innych shooterach jak najbardziej się przydaje, ale na zasadzie celowania i poruszania się, a nie znajomości rozmieszczenia znajdziek.

Czy to faktycznie aż tyle daje? A i owszem - gra w redakcji na pewien czas przyćmiła nawet Battlefield 1942! I choć obecnie Battlefield znowu jest górą, jak na grę, w której multi wcale nie jest najważniejsze, Black Hawk Down trzyma się wręcz świetnie.

I jeszcze jedno, wraz z grą dostajemy edytor map, a w Internecie można grać już po paru kliknięciach myszą. Ułatwienia w tej kwestii poszły tak daleko, że jeśli się nam spieszy, możemy spokojnie nie podawać nawet danych, z numerem seryjnym włącznie, choć trzeba się wtedy liczyć z tym, że przez własne lenistwo ograniczamy się jedynie do części serwerów.

Delta górą?

Black Hawk Down jest najlepiej wyglądającą grą z cyklu Delta Force i na dobrym sprzęcie - na pierwszy rzut oka - prezentuje się świetnie. Wprawdzie można nieco marudzić na monotonność zabudowy, ale i tak jest dobrze. Poza tym ma bardzo dobry klimat, kupę uzbrojenia i świetne odgłosy. Po prostu czuje się, że znaleźliśmy się w centrum walki.

Gdzie się pchasz przed pojazd uprzywilejowany?

I choć tryb single po pewnym czasie - przez trudność i konieczność częstych powtórek - staje się nieco nużący, w multiplayerze gra zyskuje szansę na drugą - w dodatku znacznie dłuższą - młodość. Jeśli macie w miarę sensowny dostęp do sieci, a walka za pomocą współczesnego uzbrojenia jest czymś, co was rajcuje, na pewno nie pożałujecie jej zakupu.

Jeśli zaś nastawiacie się jedynie nad trybem single - cóż, gra nadal jest dobra, ale niestety już nie tak... Ot, po prostu mocna szóstka w porównaniu do ósemki w trybie multiplayer. (W stopce uśredniłem to do siódemki.) Ogólnie gra jest grzechu warta – ale nie na tyle, bym gnał po nią do sklepu z wywieszonym ozorem.

CD-ACTION 04/2003

7

WYMAGANIA
Win: 98/ME/2000/XP
Procesor: PIII 500
RAM: 192
Akcelerator: 32 MB

Producent: Novalogic
Dystrybutor: Cenega

- ⊕ duże i nieźle wyglądające mapy
- ⊕ klimat rodem z filmu
- ⊕ różnorodne misje
- ⊕ bardzo fajny tryb multi
- ⊕ edytor
- ⊖ tryb single na zasadzie load-save
- ⊖ zbyt skomplikowana jak na shooter, za prosta jak na symulację

AUDIO 9
VIDEO 8
GRYWALNOŚĆ 7

http://www.novalogic.com

Ciężko jakale zostać politykiem, ciężko ślepemu w bój prowadzić hufce,
Ciężko niemowie alarm wszczynać krzykiem, ciężko słoniowi, gdy się kocha w mrówce,
Ciężko tchórzowi mówić o odwadze, ciężko kwa golić choćby brzytwą ostrą,
Ciężko z komina wylizywać sadze, ciężko się spierać z polską Cosą Nostrą,
Ciężko usiedzieć gołkiem na pinezce, ciężko orzechy gryźć, gdy zęby bolą,
Ciężko pijakom przejść po prostej kresce, ciężko, gdy rany w (_!_) sypią solą,
Ciężko psu z lisem dotrzymać przymierza, ciężko jest posłom nie brać, kiedy dają,
Ciężko bez lejka jest zniewolić jeża, ciężko dom stawiać, gdy cegły pękają,
Ciężko skacowanemu wstawać w ranek, ciężko się nie śmiać, kiedy coś cię łechce...
Ale najciężej zagrać w Action Game, i nie móc gry zapisać, gdy się zechce!

GATUNEK: TPP

INDIANA JONES®
AND THE EMPEROR'S TOMB™

El General Magnifico

Indiana Jones to mój ulubiony bohater, najpierw filmowy, potem towarzysz trzech bardzo ciekawych gier.W kolejnych tytułach poszukiwał Świętego Grilla, (tfu! zgiń, przepadnij!) Graala, wbrew własnej woli brał udział w tropieniu śladów zaginionej Atlantydy, i przemierzał kontynenty, by zniszczyć starożytny artefakt, grożący światu zagładą.

Trzymajcie mnie!

Teraz zaś dostałem w ręce kolejny odcinek przygód Jonesa Juniora. Kopia jeszcze ciepła, prosto od dystrybutora. Po złożeniu Mac Abrze straszliwej przysięgi, że oddam ją w obce ręce wyłącznie razem z życiem, po bohaterskiej obronie, która zmieni Wrocław w kupę zgliszczy (co prawda, już nazajutrz, czyli w dzień wiekopomnej premiery, dotarły do mnie słuchy, że piraci też ją mają...), trafiła wreszcie w moje drżące z emocji dłonie. Uruchomiłem ją... i po chwili zacząłem kląć tak, że redakcja błyskawicznie opustoszała. Nie, żeby chłopcy nie byli przyzwyczajeni do słów ciężkich i zawiesistych,

VETO

LucasArts swoim „Indiana Jones and the Emperor's Tomb" pokazało klasę, wypuszczając jednego z lepszych TPP na przestrzeni ostatnich paru lat. Dowody? Świetna muzyka, idealnie imitująca styl Johna Williamsa, zawsze obecna w ważnych momentach gry (przejście trudnej pułapki, rozwiązanie zagadki, pokonanie tabunu wrogów itp.); przepiękna, szczegółowa grafika, na dodatek nie wymagająca najnowszych kart; zaskakująco dobry, płynny tryb walki z przeciwnikami (mnóstwo kombosów do wykonania i przedmiotów do użycia podczas walki); przyzwoita, choć wtórna, fabula, która raczej zachęca do gry niż od niej odgania; krótkie, przemyślane plansze - jakże odmienne od wielkich labiryntów, tak charakterystycznych dla TR-a; humor i zabawne teksty bohatera (swoją drogą bardzo podobnego do Harrisona Forda). To wszystko sprawia, że „Grobowca cesarza" nie można ocenić negatywnie.

Obcowanie z tytułem uprzykrzają natomiast: dziwnie zachowująca się kamera, którą sterujemy na dobrą sprawę sami i niemożność save'owania w dowolnym momencie - na szczęście poziomy z reguły nie są długie.

Nie wiem, pisząc tę ramkę, kto z redakcji przygotowywał recenzję „Indiana Jones and the Emperor's Tomb", ale jeśli postawił grze coś poniżej 8-mki, gwarantuję, że się dowiem:-).

Campari

Indiana „Arnie" Jones w akcji. Samej akcji.

jedynie Wielebny Qn'ik ich nie używa, ale gdzie tam terminatorom do mistrza! A miałem powód, jak pragnę zaćwierkać!

PODCZAS! GRANIA! W! „I.J. & T.o.E"! NIE! MOŻNA! DOKONYWAĆ! ZAPISU! GRY! W! DOWOLNYM! MOMENCIE! SACRRRRE-BLEUDONNERRRRWETTERRRR!

Wiem, co jest tego przyczyną. Powoli zaczynam mieć dość pazerności twórców gier. Nie można być w ciąży częściowo. Nie da się zrobić gry, która by łączyła zalety wszystkich platform. Jest to prawda powszechnie znana. Czemu zatem P.T. deweloperzy usiłują pogodzić ogień z wodą? Spartolili mi ulubioną grę i nie jestem nawet pewien, czy powinienem pisać jej recenzję, bo wściekłość pozbawia mnie bezstronności. Ale... uspokójmy się i przejdźmy do rzeczy.

Rambo Jones

Przede wszystkim nie cierpię, kiedy mi się zmienia styl gry. Pierwsze dwie produkcje, których bohaterem był dzielny i przedsiębiorczy archeolog, należały do klasycznych gier przygodowych. W obu zdarzały się co prawda elementy Action Game, kiedy to Indiana musiał przekonywać niemilców raczej argumentami siły niż siłą argumentów, ale nie było ich za wiele (a i tak kluczowego niemieckiego twardziela w I.J.a.F.o.A trzeba było pokonać sposobem). Potem pojawiła się gra „Indiana Jones i Piekielna Machina"...

Tej grze zmieniono charakter w sposób zasadniczy. Indiana, który do tej pory ograniczał się jedynie do doraźnego tłuczenia przeciwnikom pysków, ruszył przez życie niczym skrzyżowanie Rambo z Kubą Rozpruwaczem. Mordował coraz sprawniej – i z człowieka niezwykle przedsiębiorczego, który potrafił przebyć zionącą ogniem przepaść posługując się klepką ze starej beczki, dwiema agrafkami i wałkiem do ciasta, stał się cyrkowym niemal akrobatą, który umie co prawda przeskoczyć tę przepaść jednym susem, strzelając jednocześnie do sześciu komuchów ukrytych za skałami (i kładąc trupem przynajmniej ośmiu z nich), ale działalność mózgu zredukował niemal do zera. Na domiar złego w grze znikły gdzieś wszelkie linie dialogowe, a ja (jak zresztą większość ludzi) jestem wzrokowcem.

I jeszcze jeden, i jeszcze raz

I oto mamy grę „Indiana Jones and The Emperors Tomb". Jest rok 1935. Niemcy szykują się do wojny. Adolf Ząbkowłosy pragnie władzy nad światem, całej władzy nad światem i tylko władzy nad światem. Nasz ulubiony archeolog tymczasem znajduje się na Cejlonie, gdzie penetruje staro-

Prąc przed siebie niczym jednoosobowy, ruchomy Armageddon, Indiana natyka się na dźwignie, łańcuchy, głowy posążków, i oczywiście od razu gra mu podpowiada, co ma z nimi zrobić. Zero namysłu, sama akcja.

żytną świątynię i dość niespodzianie natyka się nie tylko na zwykłe przeszkody (zapadnie, spadające nagle kamienne bloki czy zaciskające się ściany), ale i zdecydowanie niemiłych rywali. Początkowo zresztą w ogóle nie wie, o co chodzi i czym zasłużył sobie na ich wrogość. Dopiero po wydostaniu się z Cejlonu i powrocie na rodzimą uczelnię, Indiana, po odwiedzinach chińskiego marszałka Kai i jego asystentki, dowiaduje się (a ty z nim), na czym będzie polegało jego zadanie.

Potem nasz bohater będzie się zapuszczał w zakamarki Pragi (Cesarz Rudolf z zamiłowaniem oddawał się naukom tajemnym i za jego to panowania rabbi ben Becalel stworzył Golema), Stambułu, Hong-Kongu i zaglądał w inne miejsca (np. sekretną bazę niemieckich łodzi podwodnych), by znaleźć Serce Smoka vel Czarną Perłę – starożytny artefakt, który może zjednać swemu posiadaczowi serca innych władców światowych potęg i źle użyty może zagrozić całemu światu. (Ech, ta oryginalna fabuła...)

Przeciwnikami naszego mistrza bata będą zwykłe opryszki, niemieccy żołnierze i oficerowie, twardzi Arabowie z szablami i karabinami maszynowymi, chińscy „kung-fu warriors", strażnicy świątynni z lubością używający kusz, a także rozmaite zwierzaki (krokodyle, w tym jeden baaaardzo wielki, rekiny, jeden kraken w towarzystwie me-

duz), oraz przeciwnicy niesamowici (umarlaki, ożywione posągi, opętani wojownicy, bliźniacze, ale śmiertelnie niebezpieczne siostry - i nawet jeden niewidzialny smok - nie inaczej!).

SuperIndyman

Do pokonania wrogów Indy będzie miał niezły arsenalik: pistolety, karabiny, maczety, łopaty (owszem, używanie łopaty w walce jest - widać - jednym z przedmiotów wykładanych na amerykańskich uniwersyteckich

Kto sprzedaje bilety?

Indy w komputerze

Indiana Jones and Temple of Doom
Platformówka oparta dość luźno na motywach drugiego z filmów o naszym ulubionym bohaterze. Zrobiona w grafice na kartę graficzną EGA.

Indiana Jones And Last Crusade
Gra jak na owe czasy miała doskonałą grafikę i wiele bardzo ciekawych rozwiązań graficznych. Wielu ze starszych graczy wzdycha z rozrzewnieniem przypominając sobie, na przykład, scenę przyjazdu Indiany do alpejskiego matecznika SS...

Indiana Jones and Fate of Atlantis
Gra powstała na bazie scenariusza nie zrealizowanego przez Spielberga filmu. Indiana poszukuje śladów zaginionej Atlantydy. Ciekawostką było to, że gra w pewnej chwili rozdzielała się na trzy wątki, które można rozegrać zupełnie inaczej. Przez wielu graczy (w tym i przeze mnie) uważana za jedną z najlepszych z gier przygodowych, jakie kiedykolwiek się pojawiły.

Indiana Jones and the Infernal Machine
Uczony sowiecki, Gennadij Wołodników, prowadzi poszukiwania machiny, która ma otworzyć wrota wymiarów i czasu, a której konstruktorem miał być skrzydlaty bóg Marduk. Indiana Jones musi stawić czoło agentom rosyjskim. Najgorsi jednak okażą się niesamowici strażnicy części machiny, którzy mieli jej strzec przed intruzami. Na koniec oczywiście Indy musiał pokonać dwa rozmaite wcielenia Marduka.

Filmy

Poszukiwacze Zaginionej Arki
1981 (reż. Steven Spielberg wg scenariusza George'a Lucasa)
Indiana Jones rywalizuje z Niemcami, którzy poszukują zaginionej Arki Przymierza. Jako ciekawostkę można wymienić obecność na planie niedawno „skrasnoludzionego" przy filmie „Władca Pierścieni" Johna Rhys Daviesa (egipski łotrzyk i sprzymierzeniec Indiany Jonesa, Sałeh).

Indiana Jones i Świątynia Przeznaczenia
1984 (reż. Steven Spielberg. Scenariusz George Lucas)
Indiana Jones wbrew swej woli musi się przeciwstawić indyjskim czcicielom bogini Kali. Najsłabsza część cyklu.

Indiana Jones i Ostatnia Krucjata.
1989 (reż. Steven Spielberg. Scenariusz George Lucas)
Nasz dzielny Amerykanin śladem ojca wyrusza na poszukiwanie św. Graala. Popisowe starcie dwu wielkich indywidualności aktorskich – Harrison Ford przeciwko Seanowi Connery (ojciec Indiany). Po obejrzeniu filmu do końca nie mamy wątpliwości; obaj zyskali – napiwszy się wody ze świętego Kielicha – nieśmiertelność. I tak trzymać!

wydziałach archeologicznych). Do tego także przedmioty zwykle niegroźne, ale w dłoniach Indiany Jonesa niebezpieczniejsze od rozpylacza w ręku Rambo - np. nogi stołowe. I oczywiście znak firmowy Jonesa – jego słynny bat, którym Indy sobie pomaga i gdy przyjdzie do bitki, i gdy trzeba pokonać skalny występ.

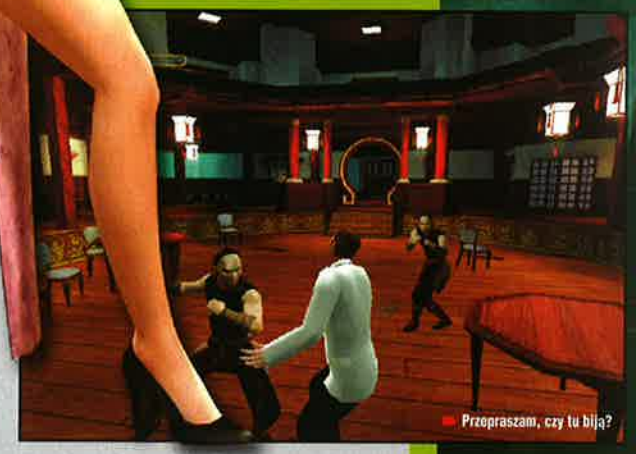
Poza tym, Indy, który jeszcze w poprzedniej grze nie potrafił walić jak mutant wyhodowany z plazmy komórkowej Jackie Chana, van Damme'a i Stevena Seagala, teraz bije z dołu w górę, z góry na ukos, podkręcanym hakenkreutzem, zezowatym uppercutem, podwójnym pilsnerem i kilkoma innymi ciosami, których nazwy pozapominałem ale jeszcze mi tkwią pod powiekami, tak są malownicze. Nie myślcie zresztą, że Indy będzie w grze sam – od czasu do czasu na jego drodze będzie się pojawiać piękna Chinka, mająca nogi do samej szyi, Mei Ying. Ta zresztą od początku budzi silne podejrzenia, a potem się okazuje... Nie, nie będę psuł nikomu zabawy, bo ta w sumie jest niezła. Podczas gry Indy weźmie też na przykład udział w pasjonującym wyścigu riksz na ulicach Hong-Kongu, i w walce na ruchomych łodziach.
Będzie działał „per fas et nefas", i by ratować świat nie zawaha się nawet przed strzeleniem do człowieka, gdy ten stoi tyłem – nie wiem, jak się to ma do ideałów człowieczeństwa, w obronie których rzekomo staje, ale mnie się to wszystko przestaje podobać.

TermIndy

Od razu trzeba zaznaczyć, że intelekt, potrzebny do ukończenia gry jest mniej więcej taki, jakiego wymaga wypicie kufla piwa. Koniec z kombinacjami, jak otworzyć wrota do Atlantydy, jak wśród setek innych Arabów odszukać sługę algierskiego handlarza antykami, albo uruchomić Machinę Bogów w podziemnych pałacach Atlantów. Prąc przed siebie niczym jednoosobowy, ruchomy Armageddon, Indiana natyka się na dźwignie, łańcuchy, głowy posążków, a gra oczywiście od razu mu podpowiada, co ma z nimi zrobić. Potem w ładnie zrobionej animacji pokazuje, jaki jest skutek tych czynności. Zero namysłu, sama akcja.

Nie wiadomo też, gdzie się podziało słynne zgryźliwe poczucie humoru naszego archeologa. Nawet głupim Niemcom Indy nie potrafi się odciąć jak należy. Odnoszę wrażenie, że cała para poszła mu w pięści. Największą trudność może graczowi sprawić odszukanie ukrytych monet w zatopionej

Indiana „Arnie" Jones w akcji. Samej akcji.



świątyni, bo Indy nie ma płuc jak Guybrush Threepwood (który, jak wiadomo, pod wodą potrafił wytrzymać do dziesięciu minut), ale w końcu i z tym można się uporać. Każdemu tryumfowi umysłu Indiany towarzyszy radosny motyw muzyczny – i zaraz zaczynasz czuć taką pychę, że z pogardą gotów jesteś odrzucić zaproszenie do Mensy.

Dziwności

Gra ma dość osobliwy engine – nie uwierzycie, ale wielokrotnie zdarzało mi się coś, czego dawno już nie doświadczyłem – bohater utykał np. w ścianie! Dość niezgrabnie też przenosi się na rękach po rozmaitych krawędziach, ale za to potrafi pięknie się turlać, a nawet wykonywać w powietrzu salto, jakiego byłby mu pozazdrościł Jet Li.

Z drugiej strony, trudno nie zauważyć, że choć Indy potrafi bez zadyszki wspiąć się po linie choćby na wysokość Empire State, upadek czy zeskok choćby z łokciowej wysokości poważnie narusza jego zdrowie, jakby cierpiał na zaawansowaną osteoporozę. Szybko jednak dochodzi do siebie, gdziekolwiek bowiem znajdzie wodę, nabiera ją do manierki, w której zwykły podtlenek wodoru natychmiast nabywa cudownie leczniczych właściwości. Podejrzewam, że manierka Indiany jest tą, w której uprzednio przechowywano słynną „żywą wodę" z filmu „Ostatnia krucjata" i jeszcze jej trochę zostało na dnie. Dr Jones nie może też otworzyć większości drzwi, choć nie jest to chyba przesadny wysiłek fizyczny ani intelektualny. I jeszcze jedna ciekawostka – w tej grze wymyślono niepalny alkohol. Butelka brandy rzucona w płonący kominek nie wywołuje żadnego efektu. Nie jest to szczególnie dokuczliwe, ale takie niekonsekwencje nieco rażą. Na koniec „czepków" uwaga herpetologa: Indy w grze musi stawiać czoło szczurom, krokodylom, rekinom... czemu nie swoim ulubieńcom, wężom?

A skoro już się zgadało o logice: trudno uwierzyć w istnienie, choćby i na Cejlonie, gigantycznych świątyń, w których wierni na wrotkach musieliby przez kwadrans jeździć od wejścia do pierwszego filaru i tych piekielnie rozległych podziemi, w których buszują krokodyle wielkie jak pancernik „Bismarck" (czym one się tam żywią?). Owszem, piękne to i malownicze, ale niewiarygodne. Niemieccy agenci w meloni-

kach i surdutach też jakoś nie budzą grozy, jaką powinni, choć spod tych surdutów z zaskakującą chyżością wyjmują wielkie lugery z tłumikami.

A właśnie! Nie wiadomo czemu niemal wszyscy niemilcy używają pistoletów z tłumikami. Pewnie dlatego właśnie strzelają tak mało celnie. Bardzo za to niebezpieczni są chińscy wojownicy, którzy mają niemal nieodparte kombinacje ciosów... i dość miękkie szczęki.

Jeszcze jedna uwaga dotyczy czasu ładowania się gry. Bawiłem się nią na całkiem niezłym sprzęcie (Athlon 2000, 528 MB RAM), a kiedy przychodziło do załadowania jakiegokolwiek nowego etapu, mogłem spokojnie wyjść, by zaparzyć sobie herbatę. Przesadzam? Nawet jeżeli, to niewiele.

Interesująco wyglądają kolejne poziomy gry. Jest ich dziesięć. Naszemu bohaterowi trafi się nawet obrona sterowca przed atakami samolotów. Najbardziej mnie jednak zdumiewa pewność siebie, z jaką twórcy gry każą mi wierzyć w te wszystkie śmigające z boku gilotyny, walące się z góry ostrza, wyskakujące spod podłogi szpikulce i tak dalej. Wyobraźcie sobie strażnika takiego skarbca, który podczas kolejnej warty dostaje, np. biegunki i musi szybko pobiec do wygódki, mijając po drodze te wszystkie niespodziewajki. Nic mi też nie wiadomo o straszliwych krakenach rezydujących w morzu Marmara. Ale nie narzekajmy – chłopaki z Lucas Arts sporo się w końcu napracowali. (Zaskoczy was pewnie wiadomość, że do powstania gry przyłożyli ręki i rosyjscy programiści). To, że gra nie okazała się grą dla intelektualistów, nie musi być jej największą wadą.

Najbardziej irytującą z jej złych stron jest ta, o której napisałem na samym początku – nie można zapisać gry w dowolnym miejscu. Powoduje to konieczność wielokrotnego przechodzenia tych samych jej elementów, kiedy naszego bohatera zmogą przeciwności losu albo wrogowie. Nie ma nic bardziej jałowego niż kolejne wykonywanie skoków, obrotów, ponowne wymykanie się tym samym przeciwnikom i tak dalej, aż do krytycznego momentu. Wydłuża to niepomiernie czas gry – co jest chyba jedynym powodem zastosowania takiego rozwiązania.

Co prawda, twórcy mogą się bronić stwierdzeniem, że przedłużają nie czas gry, a przyjemność z niej wynikającą, ale wątpliwy to argument i wątpliwa przyjemność, do której się mnie zmusza. A przecież już Soldier of Fortune miał możliwość własnego określania stopnia trudności gry, a jednym z jego elementów była określana przez samego gracza ilość zapisów podczas jednego etapu – twardziele w ogóle mogli z nich zrezygnować. Nie lubię, jak się mnie uważa za idiotę, który sam nie wie, co dla niego dobre. Możliwość samodzielnego dokonywania zapisów stanu gry jest - być może - moją idee fix, ale każdy (jak mówią Rosjanie) „po swojemu s uma schodit'".

Trochę błogości

Jest przecie w tej grze kilka rzeczy, którym należy się uznanie. Aktor użyczający głosu Indianie Jonesowi (David Esch) nie jest wprawdzie Harrisonem Fordem, ale robi to tak dobrze, że różnicy się prawie nie zauważa. I oczywiście jest słynny motyw „Raiders of Lost Ark", który zawsze miło usłyszeć. Efekty dźwiękowe też są w porządku.

Żeby już dłużej nie nudzić – w swojej klasie gra jest bardzo dobra, a wymienione przeze mnie wady są – być może – wadami tylko w moich oczach. Efektowna grafika, świetna muzyka, bardzo ciekawie zaplanowane poziomy... czego więcej chcieć? Może się po prostu czepiam? Może wszystkie moje zgryźliwe uwagi wynikają ze zbyt wysokich oczekiwań?

7+

WYMAGANIA
Win: 98/ME/2000/XP
Procesor: PIII 733
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: LucasArts
Dystrybutor: Cenega

- ciekawa grafika
- doskonała oprawa dźwiękowa
- efektowne wstawki animacyjne
- brak możliwości zapisanie gry w dowolnym momencie
- zero finezji - Indy stał się osiłkiem :(

AUDIO 9
VIDEO 8
GRYWALNOŚĆ 7

www.lucasarts.com

HEROES IV of MIGHT AND MAGIC
WINDS OF WAR

GATUNEK: STRATEGIA TUROWA

New World Computing – brygada tworząca od lat serię Heroes – już w ubiegłym roku straciła 2/3 ekipy (z powodu zwolnień). Najnowsze plotki potwierdzają, że NWC przenosi się do Salvango w Kalifornii. Oznacza to również, że kolejni ludzie współtworzący dotychczas HoMM pójdą na zielona trawkę.

Czarny Iwan

Jak się to odbije na projekcie HoMM V - nie wiadomo, ale prognozy nie są optymistyczne. Jest natomiast pewne, że twórcy powrócą do rysowanej grafiki, a bohaterowie nie będą mogli uczestniczyć w walce. Dla mnie, wygląda to jak krok w tył. Cóż, poczekamy - zobaczymy. Na razie jednak możemy się cieszyć kolejnym nowym dodatkiem do HoMM IV. Pięć kampanii i kilkadziesiąt pojedynczych scenariuszy nazwano Winds of War.

Historia

Channon, żyzna kraina magii, jest częścią kontynentu Axeoth. To właśnie to bogate królestwo zostanie zaatakowane przez pięciu królów. Celem jest ostateczne rozbicie obrońców i zdobycie stolicy kraju Rylos.

Bohaterzy

Gracz wciela się - po kolei - w każdego z pięciu najeźdźców, którzy są mistrzami we własnych szkołach magii (chaosu, śmierci, porządku, siły, natury). Panem siły jest Mango Barbarzyńca, który olbrzymią siłę łączy z mistrzowskim władaniem orężem. Wyrusza on z północnych krain i przeprawia się przez morze, bo łaknie władzy i złota. Kocha walkę i bitewny zgiełk. Spazz Maticus jest czarnoksiężnikiem z odległych krain i jednym z bohaterów, który potrafi kontrolować Megadragony - najpotężniejsze bestie, jakie stąpały po starym świecie (pojawiły się już w HoMM II). Manticus jest władcą bez dziedzictwa... już niedługo. Kolejny bohater to tajemniczy mistrz bestii - Erutan Revolt - który wyrusza z własnego królestwa puszczy i przedwiecznych borów Warden, bowiem dość ma depczących dzieło natury ludzi - postanowi ich zniszczyć. Baron von Tarkin, pan śmierci i ciemności, wyrusza w jeszcze innym celu. „Tak dużo życia, tak mało czasu" - to lament, który najczęściej było słychać w jego czarnej wieży. Kiedy wreszcie zastępy nieumarłych powstały na jego rozkaz, Baron wyrusza na podbój. Chce zagarnąć każde życie i zamienić je w gnijące mięso w swojej armii. Ostatecznym celem Barona von Tarkina jest zniszczenie źródła magii życia. Ostatnim potężnym jest Mysterio The Magnificent z pustynnego królestwa Quassar. Mysterio, wielki czarodziej i dumny władca, boi się tylko śmierci. Królestwo Channon zna receptę na miksturę nieśmiertelności. Mysterio postanawia wydrzeć tę tajemnicę, nawet za cenę rzeki krwi niewinnych. Wszyscy bohaterowie rozpoczynając kampanię, są na piątym poziomie zaawansowania.

Wojenna zawierucha dotarła do krainy Channon. Pięciu krwiożerczych bohaterów walczy o dominację... Kolejny dodatek do HoMM IV nie zawiedzie fanów i miłośników serii.

Zmiany

Te w Winds of War nie są olbrzymie, ale na pewno zauważalne. Przede wszystkim nowe animacje, dzięki którym każdy bohater kampanii ma niepowtarzalny wygląd na polu bitwy (jak w TGS). Poprawiono też animacje rzucających kamulce cyklopów, wygładzono czar „lotne piaski". Tradycyjnie dodano kolejne trzy jednostki - są to ponownie bestie IV poziomu.

Bohaterzy nie umierają nigdy!

Bestie

Pierwsza, wspomniany już Megadragon, to najpotężniejsza jak dotychczas potwora, jaka urodziła się w serii HoMM. Megadragon ma 1000 punktów życia, 50% odporności na magię, uderza od razu na cztery pola strugą gorącego jak piekło ognia (Arc Breath Attack). Jednocześnie rzuca klątwę i jest chroniony błogosławieństwem. Przy obrażeniach od 50 do 100 może się z nim równać tylko Azure Dragon z HoMM III: Armageddon's Blade (który również miał 1000 punktów życia, ale atak miał słabszy, no i kosztował tyle, co pół królestwa, bodaj z 30 tysięcy). Biorąc po uwagę olbrzymią żywotność i siłę Megadragona, nie skonstruowano generatora tych smoków. Megasmoki są wolne i niezależne; przyłączają się do bohatera z własnej woli (Megadragonów jest bardzo niewielu i mimo moich obaw - nie zachwiały równowagi gry).

Kolejne dwie bestie to rozbudowana Katapulta i Frenzied Gransher. Katapulta to rozwinięcie klasycznej znanej już nam machiny oblężniczej. Spory zasięg, atak obszarowy oraz beczki „greckiego ognia" są maksymalnie skuteczne zarówno do ataku na miasta, jak i obrony oblężonych twierdz. Szczególnie w tym drugim przypadku skuteczność Katapult jest zabójcza. Nieco mniej spodobał mi się Frenzied Gransher. Oszalały Zgrzytacz to masywna, wielka jak tur bestia całkowicie odporna na magię. Przy Hit Point 300 i Damage 40-55 oraz sporym zasięgu jest naprawdę groźnym stworem dla

Na polską wersję językową jeszcze trochę poczekamy.

każdej, nawet silnej i liczebnej armii. Niestety Zgrzytacz jest również berserkiem i nie można nim w żaden sposób kierować.

Artefakty i edytor

W Winds of War nie przewidziano niestety nowych artefaktów - są za to generatory wspomnianych jednostek (oprócz Megadragona) oraz goblińskich rycerzy, złych czarodziejek, mrocznych czempionów, gargant.

Ostatnia zmiana dotyczy edytora map, który poważnie zmodyfikowano. Pojawiły się opcje wycinania i wklejania tekstu oraz obiektów, plik pomocy do edytora kampanii. Jest też opcja dodawania/usuwania podziemnych poziomów, manipulowania kolorami. Zaniechano za to generatora map losowych, który mimo usilnych prób, nigdy nie działał najlepiej.

Podsumowanie

Heroes of Might and Magic IV: Winds of War nie odbiega poziomem od pierwszego expansion packa - The Gathering Storm. Dla fanów na pewno jest to prawdziwa perełka. Niezłe kampanie, nowe i ciekawe scenariusze (również najlepsze mapy stworzone przez graczy), generatory oraz bestie to całkiem niemało jak na dodatek do gry. Jeśli o mnie idzie, zaciekłego gracza w HoMM, to nawet bardzo dużo. Myślę, że miłośnikom gry nie trzeba więcej.

8+

WYMAGANIA
Win: 98/ME/2000/XP
Procesor: PII 300
RAM: 128 MB
Akcelerator: 4 MB

Producent: 3DO
Dystrybutor: CD-Projekt

⊕ nowe bestie
⊕ ulepszenie edytora
⊕ nowe generatory

⊖ brak nowej muzyki (jedynie fragment)
⊖ szkoda, ze nie dodano więcej nowych jednostek
⊖ nie ma nowych artefaktów

AUDIO 8
VIDEO 9
GRYWALNOŚĆ 8

www.3do.com/mightandmagic/heroes4/expansion-wow.html

Bohaterzy nie umierają nigdy!

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

„Virtual Skipper 2 to niewiarygodny wręcz realizm zachowań jachtów. Element edukacyjny, który wnosi panel przepisów regatowych, może być wykorzystywany z powodzeniem, zarówno przez tych, którzy uczą się żeglarstwa jak i profesjonalych żeglarzy. Wirtualni zawodnicy na „krzemowych" akwenach, mogą brać udział w największych regatach na świecie, a dzięki opcji gry poprzez internet mają możliwość konfrontacji z ponad 120 tysiącami wirtualnych żeglarzy na całym świecie."

Robert Janecki
Uczestnik wokółziemskich regat „THE RACE" na katamaranie Warta-Polpharma

Patronat Rejs
wp.pl gry.wp.pl
PC CD
DURAN
LEM COMP•EMPIK•MULTIMEDIA
Wyłączna dystrybucja w Polsce:
L.E.M. Sp. z o.o., ul. Obornicka 11a, 02-948 W-wa
tel./fax: (0-22) 651 73 24, 651 73 25, 651 73 26
lem@lem.com.pl • www.lem.com.pl

GATUNEK: EKONOMICZNA

JURASSIC PARK
Operation Genesis

Jak niemal każdy popularny film, tak i „Jurassic Park" doczekał się zarówno kilku kontynuacji, jak i kilkunastu związanych z nim gier. Sam naliczyłem ich aż... dwanaście, a wydane właśnie Jurassic Park: Operation Genesis to produkcja trzynasta. Ta liczba, uważana powszechnie za pechową, dla jurajskich gier jest jednak jak najbardziej szczęśliwa – nie dość, że Jurassic Park: Operation Genesis jest najlepsza z wszystkich, to wreszcie też taka, jaką od początku powinna być produkcja bazująca na licencji kinowego obrazu Spielberga.

No bo zastanówcie się – o co chodziło w pierwszym filmie „Jurassic Park"? Jaka była treść książki Crichtona, na której powstał? Chodziło o to, by na naszej planecie stworzyć najwspanialszy park rozrywki - ogród zoologiczny, który by edukował i bawił tak jak żadne inne ZOO na świecie. Tymczasem wszystkie wydane dotychczas gry z charakterystycznym logo na okładce zamiast na budowaniu skupiały się na niszczeniu, strzelaniu, zabijaniu (z wyjątkiem niezbyt udanej gry JP3: Park Builder na GameBoy Advance). Była nawet taka produkcja (Jurassic Park: Warpath na PlayStation One), którą zrealizowano w konwencji bijatyki (!!!) walczących ze sobą na zęby, ogony i pazury dinozaurów. Operation Genesis natomiast to gra zupełnie innego rodzaju - powrót do pierwotnej idei, na której oparto całą serię filmów, seriali, kreskówek i gadżetów Jurassic Parku – „tycoon", w którym budujesz park rozrywki z dinozaurami w roli głównej. Gier z tego gatunku jest na rynku sporo – nawet za dużo – ale Jurassic Park: Operation Genesis dzięki atrakcyjnej tematyce, kilku oryginalnym pomysłom oraz umiejętnemu zbalansowaniu wszystkich elementów rozgrywki wyróżnia się w tym tłumie na plus.

Nie całkiem serio

Operation Genesis wyróżnia się jeszcze czymś – tym, że nie potraktowano go (mowa tu głównie o twórcach) zbyt poważnie. Podkreśla to już nietypowe w treści intro (nie spodziewajcie się pompatycznych ujęć dinozaurów) czy choćby to, że w wielu miejscach gry dinozaury porównywane są do gwiazd filmowych, zaś podczas samouczka objaśniający podstawy gry pracownicy parku kłócą się między sobą. To właśnie takie drobne smaczki, a o jakich wielu programistów zapomina, pomagają wczuć się w klimat gry i wciągnąć w nią po uszy.

Start!

W menu głównym wybierasz jeden z trzech podstawowych trybów gry – Operation Genesis, Excercises oraz Missions. Ten pierwszy, sądząc z nazwy - główny, to roz-

Wyhoduj dinozaura...

grywka całkowicie pozbawiona ograniczeń czasowych, bez żadnych konkretnych zadań do wykonania. Tylko wyobraźnia i zasób posiadanej gotówki decydują o tym, jak będzie wyglądał twój park. Excercises to zestaw coraz trudniejszych scenariuszy, które wprowadzają cię w tajniki zarządzania ZOO z dinozaurami. Tryb ten należałoby potraktować jako typowy – choć rozbudowany - samouczek, nawet mimo że jego trzy-cztery ostatnie poziomy są nawet całkiem trudne. Tryb Missions to dwanaście poziomów związanych z jednym z bardziej oryginalnych pomysłów zawartych w grze, tzn. możliwością przejęcia kontroli nad pojazdami obsługi parku (np. helikopterami czy dżipami). Poziomy w trybie Missions to zabawa skupiona na akcji – np. celując z pokładu helikoptera, musisz uśpić chorego dinozaura, czy np. jadąc dżipem przez park zrobić fotki, które trafią do magazynu przyrodniczego. Niestety twórcy gry nie wykorzystali w pełni potencjału tych teoretycznie bardzo atrakcyjnych misji, a wynikło to z tego, że są one po prostu zbyt proste i ukończenie ich (wszystkich!!!) zajmuje niewiele więcej niż godzinę albo dwie. To jedna z wad Jurassic Park: Operation Genesis – tryb Excercises to tutorial, tryb Missions z kolei jest niesamowicie łatwy – i pozostaje jedynie tryb Operation Genesis, który nie motywuje do długiej gry, bo nie stawia przed graczem żadnych konkretnych celów. Z powodu takiej, a nie innej struktury gry Operation Genesis przeznaczono dla tych, którzy czerpią przyjemność z samej zabawy, nie ze zwycięstwa.

Jurajski edutainment

Amerykanie korzystają czasem z takiego słówka jak 'edutainment', które jest połączeniem słów 'education' (edukacja) i 'entertainment' (rozrywka). Pasuje ono jak ulał do Jurassic Park: Operation Genesis, bo to - z jednej strony - naprawdę solidna gra, z drugiej zaś - encyklopedia zawierająca podstawowe dane o prehistorycznych dinozaurach. Tych występuje w grze łącznie 25, a o każdym można przeczytać w zintegrowanej z grą dinopedii. Informacje tu zawarte przydają się później w opiece nad dinozaurami, ale zanim będziesz mógł je wykorzystać, najpierw będziesz musiał zapełnić własny park tymi prehistorycznymi gadami – a to nie jest łatwe. Korporacja IGEN, w imieniu której prowadzisz park, tworzy dinozaury, klonując je z DNA zawartego w szczątkach znalezionych na wykopaliskach. Szczątki takie pozyskujesz, kupując je na „czarnym rynku" lub wysyłając w różne zakątki ziemi własne zespoły badaczo-kopaczy. To pierwsze drogo kosztuje, zaś to drugie długo trwa i nie daje pewności, jakie szczątki wykopiesz - czasem jednak przynosi dodatkowe zyski, kiedy np. trafisz na złoża złota lub diamentów. Niezależnie od sposobu, w jaki pozyskasz szczątki, musisz je poddać badaniom, dzięki którym kompletujesz cały genom DNA danego gatunku. Dinozaury możesz klonować tylko z 50% kodu DNA, jednak okazy takie żyją krócej i są słabsze od dinozaurów stworzonych z kodu 100%. To kolejny dylemat taktyczny – czekać, wydawać pieniądze na badania czy klonować wadliwie genetyczne okazy, które szybciej umierają?

Klonowane zwierzaki musisz umieścić w wybiegach, zapewnić im pożywienie, wodę pitną, dodatkowe atrakcje (np. roślinożercy lubią drzewa) oraz towarzystwo. Na jednym wybiegu mogą koegzystować dinozaury różnych gatunków – jest to nawet wskazane – a nawet pochodzące z różnych epok. Musisz tylko uważać, by nie umieszczać mięsożerców przepadających za jakimś konkretnym gatunkiem roślinożerców w jednym wybiegu – rzeź gwarantowana! Poza tym w miarę na bieżąco musisz także śledzić to, co się dzieje z poszczególnymi okazami, często się bowiem zdarza, że a to któryś się rozchoruje, inny nie ma dostępu do wody czy pożywienia, a jeszcze innemu nie odpowiada towarzystwo. Niestety twórcy gry nie ułatwili zadania pilnowania dinozaurów - nie ma możliwości przechodzenia pomiędzy kolejnymi dinozaurami za pomocą jednego przycisku, nie można też w szybki sposób dotrzeć np. do chorych dinozaurów. Minus!

Klient nasz pan

Opieka nad dinozaurami to tylko jedna strona medalu – równie ważne, a nie wiem, czy nawet nie ważniejsze - jest zajmowanie się klientami. Podstawy to zapewnienie im zaplecza gastronomiczno-toaletowo-wypoczynkowego, ale na szczęście ten aspekt gry nie został nadmiernie rozbudowany, gdyż nie to powinno być treścią symulacji prehistorycznego ZOO. Dużo ważniejsze jest tutaj zapewnienie gościom samej możliwości i komfortowych warunków przyglądania się gadom, najlepiej z jak najmniejszej odległości. Można to zrobić na kilka sposobów - dwa podstawowe to wykorzystanie platform widowiskowych instalowanych na ogrodzeniach lub kopuł, ustawia-

Jurajska rozrywka

Książka Michaela Crichtona „Jurassic Park" - dzięki filmowi Stevena Spielberga - stała się ogólnoświatowym fenomenem znanym w każdym zakątku naszego globu. Nic dziwnego, że powstało mnóstwo gier związanych z Jurajskim Parkiem. Trudno zliczyć dokładnie ich liczbę (ukazywały się na wielu platoformach i często różne gry pod tym samym tytułem), według naszych obliczeń było ich dotąd dwanaście. Oto, najciekawsze z nich:

Jurassic Park
Ocean, 1994
Platforma: Amiga, PC
Pierwsza gra o Parku Jurajskim, w której połączono poziomy z widokiem z góry (elementy przygodówkowe) z etapami zrealizowanymi w konwencji FPS. Gra szokowała szczególnie na Amidze, na której była jedną z pierwszych gier na tej platformie z trójwymiarowym widokiem z oczu głównego bohatera.
Poziom jurajskości:

Jurassic Park III: Danger Zone, Jurassic Park III: Dino Defender
Havas, 2001
Platforma: PC
Dwie gry reprezentujące familijno-edukacyjną serię wydaną z okazji premiery trzeciej części filmu „Jurassic Park". Zaskakująco dobre jak na edukacyjny charakter – szczególnie mowa tu o Danger Zone, w której wykonujesz misje jadąc dżipem, nieco podobne do trybu Missions z Operation Genesis.
Poziom jurajskości:

Warpath: Jurassic Park
EA, 1999
Platforma: PSX
Bijatyka z dinozaurami w roli głównej. Efektowna grafiki, dużo krwi, ale opracowane sterownie nie sprawdzało się podczas pojedynków na śmierć i życie. Poza tym gra miała denerwującą tendencję do zwalniania.
Poziom jurajskości:

Jurassic Park 3: Park Builder
Konami, 2001
Platforma: GBA
Gra wydana na GameBoy Advance w założeniach zbliżona do tych z Jurassic Park: Operation Genesis. W niej również koncentrowaliśmy się na budowie parku, ale jak się okazało - GBA nie jest dobrą platformą dla tego typu gier – recenzenci i gracze zgodnie w tym przypadku narzekali, że w Park Builderze po prostu niewiele się dzieje.
Poziom jurajskości:

Loty balonem relaksują, przy okazji możesz zrobić kilka ładnych fotek.

Jurassic Park: Operation Genesis to bardzo dobry i oferujący sporo rozrywki tycoon. Gra ma drobne wady – ale kompensuje to dużą grywalnością.

nych na wieżach montowanych w środku wybiegu, do których prowadzą podziemne korytarze. Z każdego takiego punktu widowiskowego możesz – a nawet powinieneś skorzystać również sam. Przechodzisz wtedy do trybu FPP i widzisz dokładnie to, co twoi goście. Kiedy okazuje się, że platforma umieszczona jest zbyt daleko od miejsc, w których przebywają dinozaury, lub duże drzewo zasłania widok - konieczne będą modyfikacje. Określasz także charakter danego punktu – i decydujesz, w zależności od obserwowanych zeń dinozaurów – czy pokazuje on mięsożerców w akcji, czy spokojnych roślinożerców ocierających się o drzewa.

Zdefiniowanie charakteru takiego punktu jest o tyle ważne, że stanowi on wskazówkę dla twoich klientów - co powinni oglądać i co da im większą satysfakcję. Chodzi bowiem o to, że goście parku dzielą się na cztery grupy – mainstream (zwykli goście, których bawi sama obecność w parku), thrill seekers (żądający krwi i pazurów), fun lovers (miłośnicy spokoju i roślinożerców) oraz dino nerds (fachowcy od dinozaurów, których irytuje, kiedy dinozaury z różnych epok przebywają obok siebie). Jeśli określisz charakter danego punktu widokowego, przyciągniesz większą liczbę klientów danego rodzaju – nie będą oni chodzili do miejsc, które ich nie interesują, i w efekcie będą mniej znudzeni wycieczką do twojego parku. Wszyscy klienci niezależnie od preferencji chcą się czuć bezpiecznie, zatem poza miejscami widokowymi powinieneś także zamontować instalacje zapewniające bezpieczeństwo – schron dla gości, kamery, a nawet automatyczne działka. Zwiększa to poczucie bezpieczeństwa klientów i zmniejsza ryzyko śmiertelnych wypadków (kiedy dinozaury wydostają się poza ogrodzenie np. w czasie burzy) – a takie kosztują bardzo dużo i oznaczają automatycznie stratę całej zdobytej pracowicie popularności.

Safari balonem

Dinozaury można też oglądać bardziej aktywnie, a nie tylko siedząc w bezpiecznej stabilnej kopule. Możesz np. zafundować gościom lot balonem nad obszarem parku albo safari dżipem – obie te czynności połączono z pstrykaniem fotek. Podobnie jak w przypadku punktów widokowych, także z tych opcji możesz samodzielnie skorzystać – a jeśli zdjęcia, które zrobisz, będą wystarczająco dobre, zarobisz na nich trochę pieniędzy, odsprzedając je magazynom przyrodniczym. Jako menedżer parku możesz także skorzystać z helikoptera strażników i samodzielnie usiąść za jego sterami. To nieobowiązkowy element gry (AI komputera radzi sobie dobrze z lotem samo), ale bardzo fajny – lecąc nad parkiem, strzelasz strzykawkami z lekarstwem do chorych dinozaurów, a w najgorszym razie strzelasz do oszalałych mięsożerców z ostrej amunicji. Te zręcznościowe fragmenty gry w ogromnym stopniu wpływają na urozmaicenie i ożywienie z założenia dość spokojnej rozgrywki w ekonomiczną symulację parku rozrywki.

Kolejnym elementem – niestety bardziej tradycyjnym – wzbogacającym zabawę jest między innymi możliwość prowadzenia badań naukowych, których wyniki ułatwiają zarządzanie parkiem – szczepionek dla dinozaurów, automatycznych działek czy stabilizatorów umożliwiających strażnikom korzystanie z helikoptera, nawet podczas złej pogody (a to wtedy zazwyczaj są z dinozaurami kłopoty). W badania te warto inwestować, ale tak naprawdę to chyba najmniej potrzebny i najmniej „realistyczny" pomysł w grze – jednym z twoich wynalazków może być np. automat wydający gościom parasolki (błahostka, sam to mogę wymyślić), a już stabilizatory do helikoptera to chyba zadanie nie dla zespołu genetyków i mikrobiologów.

Zobaczyć dinozaury

Tę tradycyjną, choć porządnie zaprogramowaną symulację ZOO z dinozaurami i proste, ale emocjonujące fragmenty zręcznościowe wyposażono w całkiem niezłą grafikę, może nieprzesadnie szczegółową i zaawansowaną technologicznie, ale estetyczną i pasującą do klimatu gry. Szczególnie dobrze wykonano animację tych dinozaurów, które poruszają się bardzo zwierzęco i zgodnie z moimi wyobrażeniami o tych wielkich gadach – wędrując grupami, ocierając się o drzewa itd. Robi to szczególnie duże wrażenie, kiedy przejeżdżasz obok tych olbrzymów dżipem lub lecisz nad nimi na pokładzie helikoptera (uciekający przed twoim celownikiem T-Rex to widok wyjątkowy). Oprawa wizualna, niewykorzystująca wszystkich najświeższych nowinek i rozwiązań graficznych PC, jest najprawdopodobniej wynikiem tego, że gra trafiła jednocześnie również na konsole nowej generacji, a te niektórych z tych technologicznych sztuczek nie obsługują. Jeszcze raz jednak podkreślam, że to, co jest teraz - spełnia własną rolę i cieszy oko w 100% - a poza tym ma niewielkie wymagania sprzętowe.

Równie solidnie grę udźwiękowiono. Podczas zabawy przygrywają tematy muzyczne zaczerpnięte z pierwszej części filmu, a więc motywy bardzo charakterystyczne i rozpoznawalne na pierwszy „rzut ucha". Co ciekawe, twoimi asystentami w parku są bohaterowie filmów (widać ich podobizny), ale mimo że aktorzy odgrywający ich role w ekranizacjach nie brali udziału w produkcji gry, głosy dobrane do komputerowych pomocników są łudząco podobne do głosów tych właśnie aktorów. Dobrze wykonano również dźwięki wydawane przez dinozaury. Szczególnie mocne wrażenie robią rozwścieczeni mięsożercy, rozrywający wielkimi szczękami bezbronne kozy: ryczą przy tym i wyją.

Kłopoty w parku

Jurassic Park: Operation Genesis to bardzo dobry i dający dużo rozrywki tycoon. Gra jednak ma drobne wady - najbardziej denerwująca z nich to nieprecyzyjny interfejs, który potrzebuje o kilka ułamków sekundy więcej, by zorientować się, że myszka przeszła już na inny przycisk (efekt tego jest taki, że klikasz jedną ikonkę, a włącza się inna). Niedoróbką gry jest też bez wątpienia brak rozbudowanego trybu kampanii, który stawiałby przed graczem konkretne wymagające cele (podobnie skonstruowany jest tryb Excercises; zbyt łatwy). JP: Operation Genesis jednak równoważy te niedociągnięcia elementami o wiele ważniejszymi – dużą grywalnością, ciekawą tematyką oraz emocjonującymi fragmentami akcji (dżip, helikopter). Warto zagrać!!!

7+

WYMAGANIA
Win: 98/ME/2000/XP
Procesor: PII 400
RAM: 128 MB
Akcelerator: 16 MB

Producent: Blue Tongue
Dystrybutor: Vivendi/Play-It

⊕ ciekawa tematyka – wiadomo, dinozaury!
⊕ solidna mechanika gry ekonomicznej
⊕ elementy zręcznościowe

⊖ brak konkretnych celów, które by były większym wyzwaniem
⊖ niedopracowany interfejs

AUDIO 8
VIDEO 7
GRYWALNOŚĆ 8

www.bluetongue.com/jurassicpark/

Jurassic Park: Op. Genesis

Wyhoduj dinozaura...

5.1 HOME THEATER SYSTEM

pasmo przenoszenia: 20Hz~20kHz ● P.M.P.O. - 2500 Wat ● głośnik centralny - 3" 8Ω 2Wx2, głośniki satelity - 3" 4Ω 4,5Wx4, głośnik niskotonowy 5 1/4" 4Ω 30W
standard wejścia - 9 PIN DIN, 6 x cinch (5.1), 2 x cinch (AUX) ● bezprzewodowy pilot

5.1 HOME THEATER SYSTEM
MM2500
SOUND PRO

- Komputer
- Konsola
- Telewizor
- DVD

Usłysz je wszystkie w przestrzeni dźwięku 5.1

Wszystkie głośniki **z drewna!**

Głośniki wyposażone w możliwość jednoczesnego podłączenia i sterowania, za pomocą pilota, dźwiękiem z kilku źródeł

DVD 5.1 | 5.1CH G9 | AUX STEREO

WYBIERZ ŹRÓDŁO **SWOJE** DŹWIĘKU

DVD | LVD | COMPACT disc DIGITAL AUDIO | PC | MP3 | EAX | PlayStation 2 | XBOX

Cechy wspólne rodziny - 5.1 HOME THEATER SYSTEM

- własny wzmacniacz
- satelitki, które można powiesić na ścianie
- głośnik niskotonowy skierowany w dół
- stożkowe nóżki nie przenoszące drgań
- krystaliczny, przestrzenny dźwięk
- możliwość podłączenia: odtwarzacza DVD, konsoli, CD, karty dźwiękowej komputera

MM1500
5.1 HOME THEATER SYSTEM

pasmo przenoszenia: 50Hz~20kHz ● P.M.P.O. - 1500 Wat ● impedancja: głośnik centralny - 3" 4Ω 3W, głośniki satelity - 3" 4Ω 3Wx4, głośnik niskotonowy 5 1/4" 4Ω 5W
standardy wejścia dźwięku: 9 PIN DIN, 3 x mini jack (5.1) ● możliwość podłączenia urządzeń działających w standardzie 5.1 ● zewnętrzny panel sterujący ● subwoofer wykonany z drewna

5.1 HOME THEATER SYSTEM
MM4500
SOUND PRO CLASSIC

pasmo przenoszenia: 20Hz~20kHz ● P.M.P.O. - 4500 Wat ● głośnik centralny - 3" 16Ω 5Wx2, głośniki satelity - 3" 8Ω 10Wx4, głośnik niskotonowy 5 1/4" 8Ω 35W
standard wejścia - 9 PIN DIN, 6 x cinch (5.1), 2 x cinch (AUX) ● bezprzewodowy pilot

Szukaj w sklepach na terenie całego kraju!

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk" tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00
dostawa w 24 godziny! Sklep internetowy: www.hawk.com.pl

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. Z o.o. ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa,
kontakt: tel.: (022) 332 34 50, fax: (022) 332 34 60 e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

multimedia MANTA

GATUNEK: FPS/TPP

Line of Sight: Vietnam

Mac Abra

Recenzując w 01/03 CDA niskobudżetowy, ale nadspodziewanie dobry Deadly Dozen 2 stwierdziłem, że następna część - być może osadzona w Korei - powinna być już sporym hitem. I nadal mam taką nadzieję. DD3 - być może? - ukaże się gdzieś za rok. A na razie mamy nie Koreę, a Wietnam, i nie Deadly Dozen, a Line of Sight. Która jednak powinna nosić podtytuł Deadly Dozen 2 i 1/3. Albo właściwie - Deadly Dozen 1 i 3/4!

Z anim jednak poprę dowodami tę tezę, pozwolę sobie na malutką dygresję na temat Wietnamu. Chyba ciąży nad nim jakieś przekleństwo - przynosi pecha każdej grze, której akcję osadzono w tym kraju. Może nie? Zatem powiedzcie mi: jak brzmi tytuł gry, z fabułą osadzoną w Wietnamie, która spotkała się z ciepłym przyjęciem przez graczy i krytyków? Ja znam jedną - Lost Patrol - ale to było dobrych 10 lat temu. A od tej pory WSZELKIE gry FPS oraz strategie, rozgrywane na ryżowiskach, okazywały się artystycznymi i komercyjnymi porażkami. Od wietnamskiej konwersji Duke'a (a była, była... kiepska) po najnowszy Platoon, rozczarowywały. Być może Vietcong albo Men of Valor przełamią złą passę. Oby. Na pewno nie dokona tego Line of Sight. Czemu? Pozornie ma przecież wiele atutów.

Jest fajnie

Najważniejszą zaletą gry jest klimat, zbudowany przez naprawdę ładną oprawę audiowizualną. Gra jest niskobudżetowa, a wcale na taką nie wygląda. Graficy wykonali dobrą robotę, tworząc przekonywujące i urozmaicone otoczenie. Warto docenić mglisty, sugestywny obraz dżungli: gęstej, różnorodnej, pełnej najróżniejszych roślin, smaganej deszczem. Jeszcze bardziej doceniam dopieszczone modele broni. Dźwięk (szczególnie otoczenia - te wszystkie owady, które roją się wokół nas) również jest bez zarzutu. Muzyka, choć nie dorasta do tej z np. MoH, jest warta pochwały. Rzadko kiedy wybija się na pierwszy plan, kontentując się rolą „ilustratora" - ale takie właśnie było jej zadanie. I zapisano ją w MP3, co ma swoje zalety dla kolekcjonera. :)

Do przejścia jest 12 urozmaiconych - jak na shooter - misji, połączonych w rodzaj kampanii dla single-player. W multiplayerze nie ma jakichś godnych uwagi innowacji - deathmatch, CTF i to wszystko. Ale wróćmy do singla. Zwykle działamy w dwuosobowym zespole. Tak jak w DD, możemy w dowolnej chwili przełączyć się na każdego ze współtowarzyszy i wydawać rozkazy (te same cztery co w DD: fire at will, follow me, itd.) pozostałym. Możemy też zadecydować

Chłopaki - chodu!!! Poluje na nas Predator!

Apocalypse - now!

czy traktujemy grę zręcznościowo, czy też jak symulator żołnierza. To ostatnie należy naturalnie potraktować z pewną rezerwą - sprowadza się bowiem do ustawienia „realistycznego" (a raczej - realistyczniejszego niż poprzedni) trybu reakcji na rany. Co oznacza tyle, że w tym trybie spadek energii przekłada się na coraz większe problemy z celowaniem i używaniem co cięższej broni.

A właśnie, broń. Jest tam wszystko, czego faktycznie używano w Wietnamie (a było tego dość sporo). Począwszy od noży, poprzez karabinki szturmowe, karabiny, karabiny maszynowe, skończywszy na granatniku, bazookach i minach. Rzecz jasna z nieśmiertelnym Kałaszem i M-16 (a dokładniej CAR 15, czyli nieco zmodyfikowanym M_16; daruję wam opis różnic pomiędzy tymi modelami) na czele. Nie będę się bawił w wyliczankę, zaliczcie trening (identyczny jak w DD...), tam możecie sobie z wszystkiego postrzelać.

Jest mniej fajnie

Pewnie zauważyliście, że nieustannie powtarzam „tak jak w DD". No właśnie. Tu jest pies pogrzebany. Nie ma co kryć, LoS jest tak naprawdę nieco przerobionym Deadly Dozen 2. Problem w tym, że sporą część poprawek dokonano albo w pośpiechu, albo niedbale. A zapewne jedno i drugie. Domyślam się, że twórcy DD2, gdy okazało się, że udało się im stworzyć nadspodziewanie dobrą grę, postanowili zarobić na niej tyle kasy, ile było możliwe. Mogli, oczywiście, zrobić rozszerzenie do DD2. Ale cóż, dodatek jest zwykle tańszy od samej gry, a że ta i tak była niezbyt droga... Wygodniej zatem stworzyć nowe misje i sprzedać je jako zupełnie odrębną grę. Mogę to zrozumieć (co nie znaczy - usprawiedliwić!) ale czemu, u diabła, przy tych przeróbkach schrzaniono tak wiele innych rzeczy?

Jestem na nie!

Rozumiem, że takiemu marine z M-16 w ręku nikt nie podskoczy. Ale żeby on sam nie potrafił podskoczyć nawet na wysokość 30 cm? I potem trzeba omijać lada jaki leżący pień... Kpina. Słyszałem, i owszem, że „biali nie potrafią skakać" ale nie myślałem, że twórcy gry potraktują to aż tak dosłownie.

Jeszcze większą kpiną jest odkrycie przez autorów LoS, że Wietnamczycy (przynajmniej ci walczący po stronie komunistów - być może wskutek czytania „Kapitału" Marksa?) jak jeden ulegli tajemniczej mutacji. Dzięki niej uzyskali iście koci wzrok. (Hm, Próba Traw?). Ba, sokolo-koci! Ja, patrzący przez snajperkę z noktowizorem (*), nie widzę - a oni widzą. Mnie. Najłatwiejszą metodą wykrywania Wietnamczyków w nocy, z dalekiej odległości, jest... szukanie ognia wylotowego ich kałaszy. Naturalnie skierowanych w naszą stronę, nie myślcie sobie. Byle sierota w piżamie i słomkowym kapeluszu bez problemy dostrzega w nocy, z odległości kilkudziesięciu metrów, pełznącego komandosa. Na szczęście celność ognia Wietnamczyków jest odwrotnie proporcjonalna do bystrości ich wzroku. Do tego Vietcong przejawia niewiarygodną odporność na ostrzał. Zapomnijcie o headshootach. Jedno trafienie w głowę ze snajperki to zwykle za mało. I jak Amerykanie mieli wygrać tę wojnę? Ale że zwykle nie ma nic za darmo, to za sokoli wzrok Wietnamczycy zapłacili utratą większości mózgów (hm, być może to jest wytłumaczeniem mizernej reakcji na strzał w głowę?). Tak przynajmniej sądzę po ich zachowaniu. Wiem, wiem, byli marnie wyszkoleni. Ale nawet mięso armatnie, zaraz po poborze, potrafi paść na ziemię gdy wokół bzykają kulki, albo schować się za drzewo, by podczas przeładowywania broni nie robić za tarcze strzelnicze. Oni nie. Kamikadze, psia ich nędza, czy kandydaci na wietnamski Krzyż Walecznych? (Pośmiertny, rzecz jasna.)

LoS ładnie wygląda i brzmi... ale to za mało. Jest tak naprawdę nieco przerobionym Deadly Dozen 2.

Zresztą ów „polot" udziela się także Amerykanom - towarzyszący nam komandosi zachowują się czasem jak dzieci we mgle. Wlezie taki w jakiś kąt - i w płacz. Nie, nie on - a gracz, gdy okazuje się, że współtowarzysza/y gdzieś wcięło, a misja nie będzie zaliczona dopóki wszyscy żywi komandosi nie znajdą się w strefie ewakuacji...

Z innych nieprzyjemnych niespodzianek - maczeta jest praktycznie nieprzydatna w walce wręcz, a ścięcie nią choćby jednej gałązki... szkoda mówić. Ogólnie zresztą interakcja w grze jest, ten tego, mizerna. Nader niewiele rzeczy w Wietnamie da się zdemolować, nawet gdy używamy broni ciężkiej. Widać nawet chałupki kryto tytanowymi strzechami, a ich drewniane ściany ocieplano kevlarem.

Za to można się napatrzeć jak martwe ciało lewituje w powietrzu, wychylone przez okno chaty (tylko stopy są wewnątrz domu, reszta sterczy pod kątem prostym do ściany). Dla odmiany - czasem taki nieboszczyk potrafi się sam, zaraz po śmierci - pogrzebać! Prawie pogrzebać. Bo nogi jednak ciut wystają. No ale za wiele wymagać od nieboszczyka nie można. Choć należy pamiętać, że autorzy gry jednak JESZCZE żyją i od nich należałoby wymagać by takowe babole usunęli. Tak, wiem, zrobią patcha na 40 MB za parę miesięcy. Jasne.

A co powiecie o nocnym niebie w tej grze? Przepiękne, prawda? Też tak uważam. I to od czasów Deadly Dozen 2, gdzie ujrzałem owe niebo po raz pierwszy. Nie jest to zresztą jedyna „pożyczka" jakiej dopuścili się twórcy LoS. (Tips: popatrzcie na twarze Japończyków z DD2 i Wietnamczyków z LoS; wprawdzie dla nas wszyscy Azjaci są podobni - ale czemu aż tak bardzo, a?). A i ta ładna dżungla TEŻ wygląda mi ZBYT znajomo, by mogło to być wyłącznie dziełem przypadku. Dopieszczono ją, naturalnie, ale to tylko face lifting dżungli z DD2! Ja rozumiem: gra niskobudżetowa. Mało kasy na produkcję dali, więc trzeba szukać oszczędności. Ale jest subtelna różnica pomiędzy „szukać" (oszczędności) a - „oszukać" (gracza)...

Werdykt

...Bo ja czuję się oszukany. Niewiele - ale jednak. Uważam, że twórcy LoS po prostu wyrolowali graczy, sprzedając im ponownie Deadly Dozen 2, tylko pod innym tytułem i z kosmetycznymi poprawkami, z których zresztą część jest zmianą na gorsze. Co prawda LoS ładnie wygląda i brzmi... ale to za mało. Bo dla mnie świat to za mało, a co dopiero taki nie za wielki i niedopracowany Wietnam...

(*) - w tym niesamowitym noktowizorze wszystko widać na zielono - poza krwią, która nawet wtedy jest czerwona. Wow

6+

WYMAGANIA
Win: 98/ME/2000/XP
Procesor: PII 500
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: N-Fusion
Dystrybutor: Infogrames

⊕ ładna grafika i modele broni
⊕ dźwięk i muzyka też niczego sobie

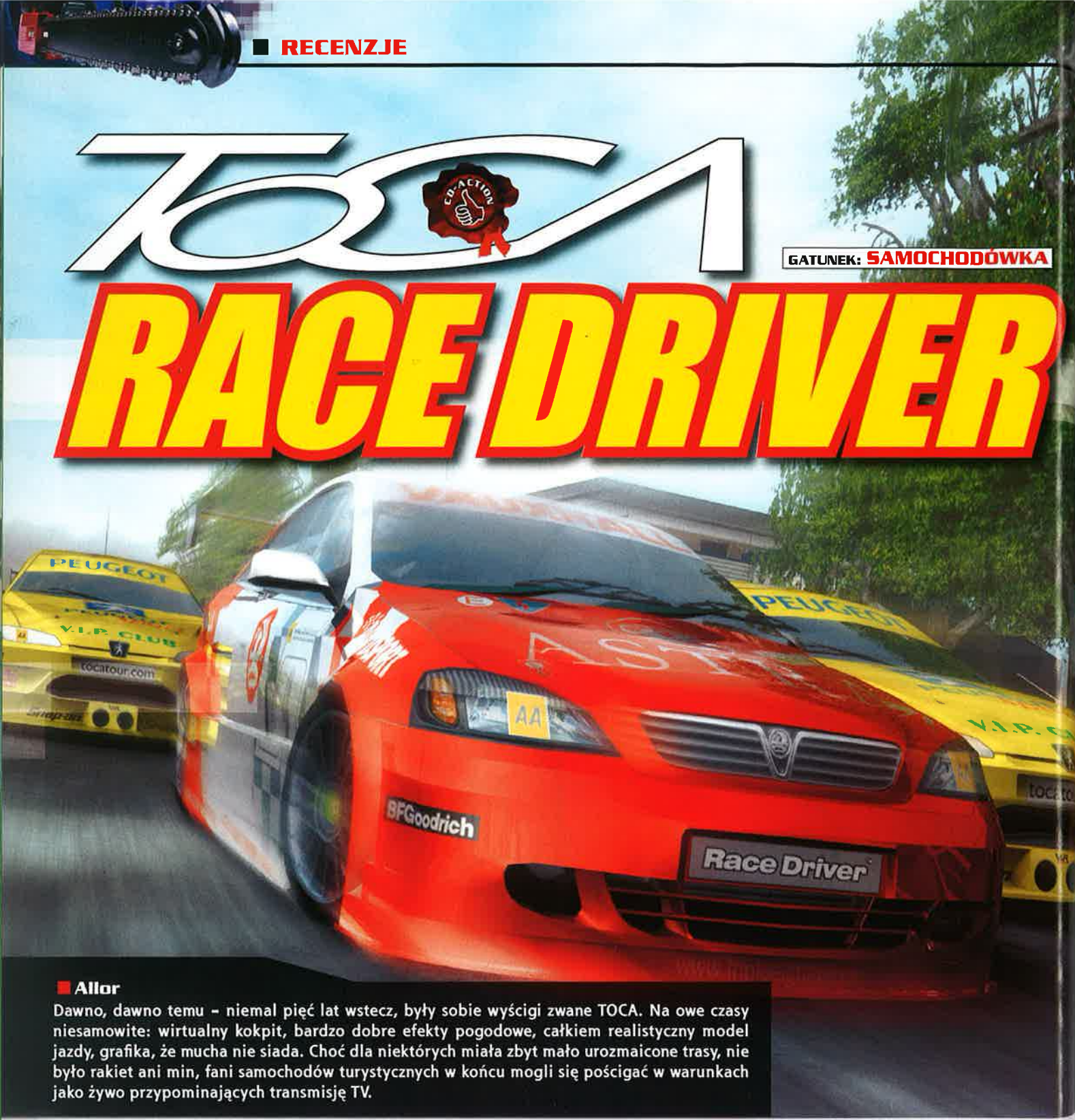
⊖ zbyt bliski krewny DD2
⊖ biali nie potrafią skakać...
⊖ ...a żółci mają noktowizory w oczach
⊖ że o innych babolach nie wspomnę

AUDIO 7
VIDEO 8
GRYWALNOŚĆ 6

www.fusion.com

TOCA RACE DRIVER

GATUNEK: SAMOCHODÓWKA



Allor

Dawno, dawno temu – niemal pięć lat wstecz, były sobie wyścigi zwane TOCA. Na owe czasy niesamowite: wirtualny kokpit, bardzo dobre efekty pogodowe, całkiem realistyczny model jazdy, grafika, że mucha nie siada. Choć dla niektórych miała zbyt mało urozmaicone trasy, nie było rakiet ani min, fani samochodów turystycznych w końcu mogli się pościgać w warunkach jako żywo przypominających transmisję TV.

Dobra, ale co to ma wspólnego z Race Driverem? Wiadomo - rys historyczny i w ogóle, ale przecież pięć lat to w grach komputerowych wieczność! OK, na rynek wchodziły właśnie akceleratory z prawdziwego zdarzenia (czytaj: VooDoo 1), ale jak tu porównywać osiągane wtedy przez procesory (główne, a nie graficzne) 200 MHz z dzisiejszymi monstrami przekraczającymi 3 GHz? Jak się ma ówczesne 32 MB RAM z uważanym jedynie za rozsądne minimum 256 MB? Przepaść panie, prawdziwa przepaść.

Tym niemniej rewolucji jakoś nie widać. Gry są wprawdzie coraz ładniejsze, efekty coraz fajniejsze, ale żeby tak człowiek częściej zapadał na chorobę zwaną „miłością od pierwszego zagrania"? Nakłady na tworzenie są wprawdzie kolosalne, ale zbyt często cała para idzie w oprawę. Zdarzają się wprawdzie takie perełki, co to i świetnie wyglądają, i na maksa wsysają, ale - ileż ich?

TocaMasters

Race Driver jest właśnie taką perełką, czymś naprawdę wyjątkowym: nie dość, że już po paru chwilach człowiek się w nim zakochuje, to jeszcze w równym stopniu odpowiada za ten wspaniały stan ducha jego grywalność, co i doskonałość techniczna. Oczywiście na kolejne zapewnienia o fotorealizmie nikt już uwagi nie zwraca, ale... Pamiętacie może, ile się swego czasu gadało (znaczy się marketing 3dfxa gadał...) o Time Bufferze, dzięki któremu w grach miało zagościć rozmycie związane z szybkim ruchem? Pomysł ucichł wraz z firmą, ale wystarczy popatrzeć w TOCA na otoczenie (zwłaszcza w trakcie powtórek), by... no właśnie, jest rozmazane! I choć nowość to nie jest (podobny efekt występował choćby w kilku symulatorach kosmicznych), po raz pierwszy powtórki z rajdów wyglądają tak realistycznie!

Chłopak po przejściach

Zdziwić można się już w czołówce. Owszem, są tam wyścigi, ale... tylko ich koniec. Intro służy jedynie pokazaniu śmierci ojca małego Ryana McKane. W chwilę później przenosimy się w czasie o piętnaście lat, by zobaczyć scenkę z

otrzymującym swój pierwszy poważny angaż dorosłym Ryanem, czyli graczem. Po co to?

Tak się bowiem składa, że w grze prócz samych wyścigów mamy także warstwę fabularną! Fabuła nie ma specjalnego znaczenia - pozwala (jeśli chcecie) oderwać się na parę chwil od samej jazdy.

Pierwszy sezon

Naszym celem jest oczywiście wspięcie się na sam szczyt. Takie „od zera do bohatera". Ponieważ pierwszy angaż dostajemy niejako automatycznie, póki co musimy się martwić jedynie o to, by zajmować jak najlepsze miejsca w kolejnych wyścigach. Pierwsze sześć jest punktowanych (standardowo: 10 za I, 6 za II, 4 za III itd.), a suma zdobytych przez nas punktów determinuje nasze miejsce na koniec sezonu. Rzecz jasna najlepiej zawsze stawać na podium, zaś na koniec zdobyć złoty talerz (tak wygląda trofeum dla najlepszego w sezonie w wyścigach szczebla podstawowego), ale poza własnym samopoczuciem punkty przydadzą się do jeszcze jednej rzeczy.

Cała gra została bowiem podzielona na trzy poziomy. Startujemy oczywiście od najsłabszego i by móc się pościgać lepszymi wozami, musimy najpierw zdobyć odpowiednią liczbę punktów, jeżdżąc nieco słabszymi maszynkami. Wymaga to wyjeżdżenia paru sezonów, ale jest to obowiązek bardzo przyjemny. Do wyboru bowiem mamy kilka (w sumie - jeśli by liczyć wszystkie trzy poziomy zaawansowania - aż trzynaście!) różnych „cyrków". I to rozsianych po całym świecie: brytyjskich, amerykańskich, południowoeuropejskich, północno-australijskich, niemieckich... Do wyboru, do koloru!

W trakcie tych trzynastu różnych mistrzostw odwiedzimy prawie czterdzieści torów (dokładnie trzydzieści osiem) spotykając się po drodze z czterdziestoma dwoma różnymi typami wozów! I nie ma się co obawiać, że przecież w ciągu trzynastu mistrzostw będziemy mogli zapoznać się jedynie z trzynastoma z nich: po pierwsze, można w nich startować po kilka razy (zazwyczaj otrzymując angaż od innego teamu), a po drugie - poza mistrzostwami są tu jeszcze...

Wyścigi specjalne

I to kilka rodzajów. Najwcześniej natkniemy się na pojedynki jeden na jeden. Po ukończeniu sezonu na sensownym miejscu otrzymujemy telefon od kierowcy (płci damskiej, ale w ramach uproszczeń pozwolę sobie pisać o „nim" w rodzaju męskim), który uważa, że jest od nas lepszy. Można wprawdzie puścić takie zaczepki koło uszu, ale znacznie lepiej spakować manele i polecieć na wybrany przez niego tor by w wybranych przez niego maszynach rozstrzygnąć, kto jest lepszy. Nic bowiem nie tracimy, a możemy zyskać: jeśli wygramy, samochód będzie nasz! A jeśli przegramy... cóż, zawsze można spróbować jeszcze raz. Drugim rodzajem wyścigów są jednodniowe mistrzostwa. Tutaj startuje już pełen komplet zawodników (czyli dwudziestu), jednak w przeciwieństwie do normalnych mistrzostw mamy tutaj do rozegrania tylko jeden wyścig. Punktacja jest dokładnie taka sama (10, 6, 4, 3, 2, 1) i podobnie jak

Świetnie się jeździ? A jakże! Wygląd? Zrywa kaski z głów. Klimat? Tworzy go atmosfera panująca w trakcie wyścigów. Dwadzieścia wozów z ryczącymi silnikami, walczących o miejsca na podium, robi niesamowite wrażenie.

w normalnych mistrzostwach nie możemy wyścigu powtórzyć. Poza tym dostępny jest jedynie w konkretnym momencie i jeśli nie weźmiemy w nim udziału, przepadnie (wyścigi jeden na jeden można sobie odłożyć na dowolnie długo).

z nimi zmianą koloru otoczenia). Już po pierwszym zakręcie na śliskiej nawierzchni niektóre wozy wyglądają jak wraki. W dodatku uszkodzenia te nie ograniczają się jedynie do wyglądu: każdy wóz ma jeszcze kilkanaście czu-

Oczywiście poza ściganiem się dla punktów tudzież nowych wozów można się także pościgać dla samej li tylko przyjemności. Wystarczy tylko przejść do drugiego pokoju (menu główne gry to dwa pokoje: w pierwszym zarządzamy wszystkim, co związane z karierą i ustawieniami gry, a w drugim... co w drugim, to właśnie będę opisywał) - i wybrać sobie swobodną przejażdżkę po dowolnym z dostępnych torów dowolnym z dostępnych wozów. (Ograniczeni jesteśmy przez postępy w grze: nie można wybrać niczego z wyższej ligi.) Można się tu także pobawić w pobijanie rekordów czasowych, a także zmierzyć z innymi graczami: do wyboru jest gra sieciowa oraz split-screen.

Szczegóły, szczególiki

Nie można zapomnieć o jeszcze kilku fajnych rzeczach. Na przykład o uszkodzeniach: można zgubić zarówno tylny błotnik, jak i przedni spojler, stracić szyby, potłuc lusterka, pożegnać się maską, zmasakrować drzwi... Są nawet takie detale, jak latająca z lewej na prawą rura wydechowa! Ciekawie robi się zwłaszcza w trakcie wyścigów w deszczu (bo zmienne warunki pogodowe oczywiście są, podobnie jak i różne pory dnia, wraz ze związaną

łych punktów w wnętrzu, więc po niektórych „bliskich spotkaniach" można mieć problemy z kołami, zawieszeniem, silnikiem czy wałem korbowym. I nie myślcie, że oznacza to jedynie zmianę koloru w okienku uszkodzeń - jazda we wraku jest naprawdę mało przyjemnym doznaniem.

A skoro już przy różnych częściach wozów jesteśmy, nie można nie wspomnieć o całkiem rozbudowanym setupie. Trochę mu wprawdzie brakuje, by mógł konkurować z Nascarami czy Grand Prixami, ale jak na grę adresowaną do znaczenie szerszej publiczności, jest tego i tak aż nadto: wybór opon, sztywność i wysokość zawieszenia, przełożenia, spojlery, drążki skrętne... Może wprawdzie brakować danych telemetrycznych (telemetria jest tu wielkim nieobecnym), przez co ustawienia zmienia się „na oko", ale na szczęście w mistrzostwach z dolnej półki można wygrywać i bez zmiany ustawień. Poza tym pewne ogólne wytyczne w boksie dostajemy, więc przełożenia i spojlery można sobie bez problemu dobrać. Jest jeszcze jedna fajna rzecz: jeśli jakiemuś kierowcy zrobimy coś niezbyt miłego, przyleci po wyścigu do naszego boksu wykrzyczeć swoje pretensje - niczego to nie zmienia, ale klimat jest.

Najbliższa konkurencja:

Total Immersion Racing
Kto: Razorworks / Empire Interactive
Wymagania minimalne: Windows98/ME/2000/XP, PIII 500 MHz, 96 MB RAM, akcelerator z 16 MB RAM, DirectX 8.1
Recenzja w CDA: luty 2003
Ocena: 9/10 i znaczek jakości

W porównaniu do TOCA, gorsza graficznie, z mniejszą liczbą wozów i tylko jednym rodzajem mistrzostw, aczkolwiek w trzech klasach, więc jest gdzie powalczyć. Pod względem fizyki jazdy bardzo podobna: realistyczna, ale bez przesady. Po prostu gra dla normalnych miłośników wyścigów samochodowych, a nie maniaków. Ma także dwie rzeczy, które przydałyby się i w TOCA: automatyczny setup wozu oraz zmiana zachowania się kierowców w zależności od tego, jak ich traktujemy na torze. Ogólnie jednak po ukazaniu się tytułu Codemasters jej gwiazda nieco przyblakła: obie gry mają bardzo podobną tematykę, ta ma jednak niestety nieco mniej plusów, zwłaszcza jeśli chodzi o różnorodność.

Nascar Racing 2003 Season
Kto: Papyrus / Sierra
Wymagania minimalne: Windows98/00/ME/XP, Pentium® II 450, 64 MB RAM, akcelerator z 16 MB RAM, DirectX 8.1
Recenzja w CDA: maj 2003
Ocena: 9+ i znaczek jakości
Tytuł dla prawdziwych maniaków! Bez porządnej kierownicy i dużego doświadczenia (naprawdę dużego i to wyrobionego w czymś innym niż seria Need For Speed) wysoce niestrawny. Ważne jest także umiłowanie do torów owalnych, bo zgodnie z tytułem ścigamy się tylko na takowych (dwa nie-owale wiosny nie czynią). Graficznie jak najbardziej poprawny, ale tę grę kupuje się dla niesamowitego realizmu (same możliwości zmiany ustawień wozu mogą początkujących przyprawić o ból głowy) oraz rozgrywek sieciowych. Żeby nie było: najnowszy Nascar dysponuje także całkiem niezłymi opcjami ułatwiającymi życie początkującym (w tym dostosowującymi się do naszych umiejętności kierowców), ale i tak nie da się ukryć, że jest to produkt niszowy. Zwłaszcza w naszym kręgu kulturowym, gdzie jazda w kółko nie cieszy się zbytnią popularnością.

TOCA: Race Driver

9

WYMAGANIA
Win: 98/ME/2000/XP
Procesor: PIII 700
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

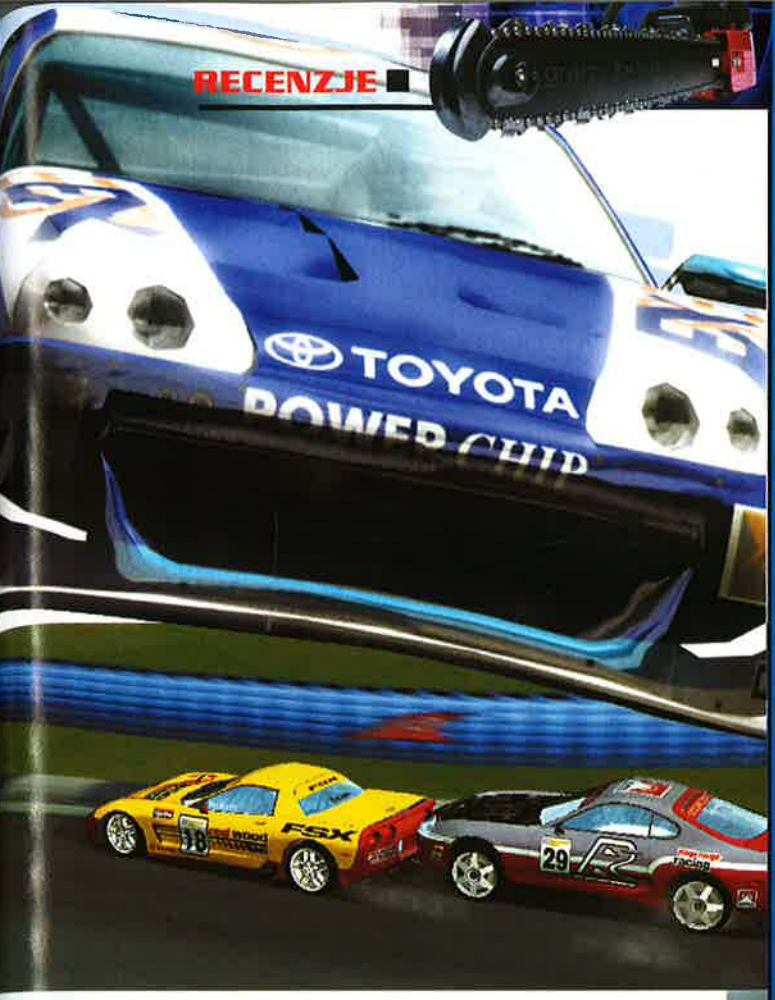
Producent: Codemasters
Dystrybutor: CD Projekt

- ⊕ grywalność
- ⊕ świetny model jazdy
- ⊕ dodatkowy tryb symulacji
- ⊕ perfekcyjna grafika
- ⊕ soczyste efekty dźwiękowe
- ⊖ brak eliminacji
- ⊖ problemy z kierownicami

AUDIO 9
VIDEO 9
GRYWALNOŚĆ 9

www.codemasters.com

Mnóstwo torów, mnóstwo wozów, mnóstwo zabawy!



Doskonała w każdym calu?

Świetnie się jeździ? A jakże! Wygląd? Zrywa kaski z głów tak, że trzeba rulować język z asfaltu. Klimat? Owszem, jest fabuła, ale tak naprawdę tworzy go atmosfera panująca w trakcie wyścigów. Dwadzieścia wozów (czasami mniej, ale standardem jest właśnie dwadzieścia), z ryczącymi silnikami, walczących o miejsca na podium robi niesamowite wrażenie. Poza tym mamy duże możliwości zmiany ustawień wozów, bardzo wiele torów; samych bolidów też jest zresztą aż nadto.

Mimo to przynajmniej dwie rzeczy mogłyby być rozwiązane lepiej. Przede wszystkim kwalifikacje, których po prostu nie ma. Niby miały w wersji PC być, niby to tylko PS2 nie dawało rady, a tu klops. Startujemy na miejscu wylosowanym przez komputer, w dodatku w większości przypadków oscyluje ono w okolicach siódemki, więc musimy się mozolnie przedzierać do przodu. Znaczy się, żeby nie było - kwalifikacje są, ale tylko w pojedynczym wyścigu dla własnej przyjemności... Poza tym - wzorem Total Immersion Racing - przydałby się nieco bardziej przyjazny dla gracza setup: tam wystarczyło jedynie jeździć okrążenia, by mechanik sam dobrał ustawienia najbardziej odpowiadające trasie i naszemu stylowi jazdy. Niby jest to tylko bajer, ale skoro gra jest tak doskonała, to i takie nowości mogłaby uwzględnić.

W sumie jednak jest i tak super (choć gdyby nie to ocena mogłaby być jeszcze wyższa!), dlatego też z czystym sumieniem mogę ją miłośnikom sportów samochodowych polecić. Satysfakcja gwarantowana!

Mnóstwo torów, mnóstwo wozów, mnóstwo zabawy!

Rowerowy konkurs SMS

WYGRAJ ROWER

Do wygrania w naszym ekspresowym konkursie rower Wheeler F05.

CD-ACTION
www.cdaction.com.pl

Wystarczy prawidłowo odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Skąd pochodzi nazwa - ROWER?
A. od nazwy miejscowości, w której wykonano pierwszy egzemplarz
B. od nazwy fabryki, w której rozpoczęto produkcję rowerów
C. od nazwiska jego wynalazcy

Prawidłową odpowiedź wysyłajcie SMS-em pod numer 7164.

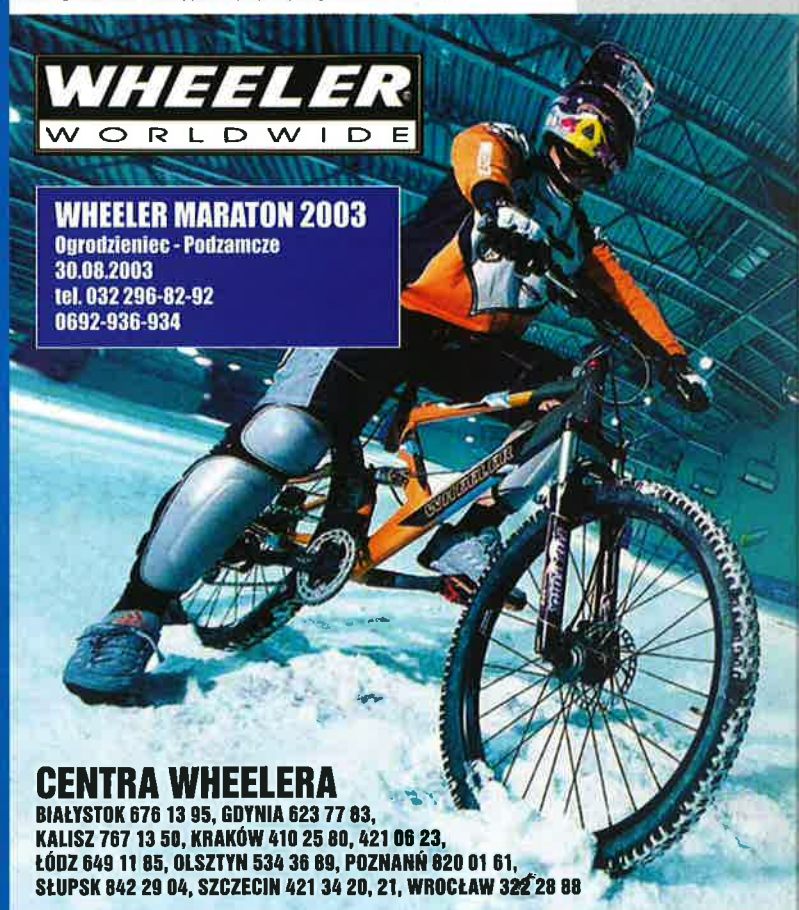
Odpowiedź wpiszcie według schematu: CA.RO.X

Gdzie x oznacza prawidłową odpowiedź.

Uwaga!!!
Osoby niepełnoletnie mogą wziąć udział w konkursie - o ile uzyskają zgodę własnych rodziców lub opiekunów.

Regulamin konkursu dostępny w siedzibie wydawnictwa i na stronach www.cdaction.com.pl!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł (cena z VAT). W konkursie wezmą udział tylko zgłoszenia o treści zgodnej z podanym schematem. Nie ma ograniczenia co do liczby przesłanych przez jednego uczestnika SMS-ów.



CENTRA WHEELERA
BIAŁYSTOK 676 13 95, GDYNIA 623 77 83, KALISZ 767 13 50, KRAKÓW 410 25 80, 421 06 23, ŁÓDZ 649 11 85, OLSZTYN 534 36 89, POZNAŃ 820 01 61, SŁUPSK 842 29 04, SZCZECIN 421 34 20, 21, WROCŁAW 322 28 88

WARSZAWA:
AL. NIEPODLEGŁOŚCI 111 TEL 646 62 95, UL. KEN 95 TEL. 644 03 00, UL. GÓRCZEWSKA 250 A TEL. 664 68 96, UL. NOWOWIEJSKA 5 TEL 636 55 17, UL. POWSTAŃCÓW ŚLĄSKICH 18C TEL. 665 97 80, 666 34 79, UL. REYMONTA 17 TEL. 835 08 80, UL. ZŁOTA 83 TEL 624 91 46, DERENIOWA 8 TEL. 644 61 91, UL. DOBRA 17 TEL. 827 97 13, UL. TARGOWA 86 (róg 11 Listopada) TEL 670 13 41, MODLIŃSKA 244A TEL. 676 88 67, MODLIŃSKA 6A TEL 782 50 72, UL. SŁOWACKIEGO 21/23 TEL. 832 82 32, AL. JANA PAWŁA II 68 TEL. 831 99 35, UL. POWSIŃSKA TEL. 642 01 43, UL. ANDERSA 14 TEL 635 98 40, PRUSZKÓW TEL. 758 70 36, ZĄBKI TEL. 781 62 05, MIĘDZESZYN TEL. 612 64 15, C.H. JANKI TEL. 720 47 76, C.H. TARGÓWEK TEL 675 76 55

BEŁCHATÓW 632 74 26, BIAŁA PODLASKA 342 00 12, BIAŁYSTOK 742 46 58, 744 74 12, BIELSKO BIAŁA 812 25 98, 810 38 22, BYDGOSZCZ 371 37 82, CZĘSTOCHOWA 324 81 60, ELBLĄG 234 45 65, KIELCE 343 12 81, KRAKÓW 421 06 23, 269 05 82, MIŃSK MAZ. 758 72 64, OTWOCK 788 02 03, 788 46 44, PIOTRKÓW TRYB. 646 30 72, POZNAŃ 866 33 68, PUŁAWY 888 06 89, RYKI 865 35 22, SIEDLCE 633 09 31, SKARŻYSKO KAM. 251 57 24, SANDOMIERZ 832 40 60, TORUŃ 621 07 30, WAŁBRZYCH 843 38 13, WŁOCŁAWEK 412 17 55, ŁAŃCUT 225 55 06, BŁOGÓW 833 23 72, RZESZÓW 852 29 05, BOSKOWICE 263 05 36, TOMASZÓW MAZ. 724 56 03, WIELUŃ 843 43 93, ZIELONA GÓRA 323 22 57

WHEELER POLSKA SP. Z O.O.
MAJDAN 76, 05-462 WIĄZOWNA, TEL/FAX: 022 769 00 16, TEL SKLEP/SERWIS: 022 785 13 04, E-MAIL: wheelerpolska@beme.pl, WWW: wheelerpolska.beme.pl

GATUNEK: RTS

EMPIRE EARTH

Sztuka Podboju

Inquisitor

Sztuka Podboju to długo oczekiwana kontynuacja Empire Earth. Dodatek do gry trafił już jakiś czas temu na półki sklepowe. Dzięki pracy zespołu z Play-it doczekaliśmy się również spolszczenia gry (zarówno tekstu, jak i wszystkich monologów). W pakiecie znajduje się Sztuka Podboju w języku polskim, diagram zależności między jednostkami (ułatwiający budowę cennych jednostek i konstrukcji), obszerna instrukcja (również po polsku) oraz upominek od polskiego dystrybutora, interesujący kalendarz historyczny.

Popularność Empire Earth wcale mnie nie dziwi. Gra utrzymana w tym samym stylu i klimacie, co Age of Empires - miała jednak większy rozmach, dziesiątki ścieżek, które prowadziły do realizacji scenariuszy, wypalającą oczęta grafikę i sporo innych zalet. Ich lista byłaby potwornie długa, jednak najważniejsze z nich to 500 tysięcy lat ludzkości zebrane w czterech potężnych kampaniach, 21 największych historycznych cywilizacji, najsławniejsze epizody z dziejów ludzkości, postacie wielkich wodzów i bohaterów (choćby Aleksandra Wielkiego, Elżbiety I, generała Pattona), szczegółowe mapy, różnorodność jednostek, setki technologii. Staintless Steel Studio opracowało własny tytuł niezwykle starannie - liczyłem, że dodatek do Empire Earth nie będzie ustępował pierwowzorowi.

Spełnione nadzieje

Właściwie się nie zawiodłem. W Sztuce Podboju zamieszczono trzy nowe kampanie z osiemnastoma nowymi scenariuszami. Przede wszystkim jest to rozbudowana historia obejmująca czasy rozkwitu, dominacji i upadku Imperium Rzymskiego (wielu graczy miało twórcom za złe, że w EE potraktowali Rzym epizodycznie). Druga kampania dotyczy areny działań II wojny światowej, natomiast trzecia, najbardziej nowatorska przedstawia losy kolonizacji oraz walki o przetrwanie na Marsie. Oczywiście kampanie historyczne wspierają się na autentycznych epizodach z przeszłości. Spotkanie z Juliuszem Cezarem to nie jedyna atrakcja. Jako świadek i uczestnik dni chwały Rzymu gracz może stoczyć krwawe bitwy z Kartaginą, dokonać podboju niemal całej Europy, Azji Mniejszej i Afryki. W tej kampanii, jak i w pozostałych dwóch pojawiają się nowe jednostki, uzbrojenie i budowle (np. centurioni, palisady). Zmian jest na tyle wiele, że rozgrywka jest ciekawsza i pełniejsza. Choćby wprowadzenie wspomnianych palisad, które zmieniają charakter gry. Znacznie tańsze od murów i do tego szeroko stosowane przez komputerowego gracza sprawiają, że w grze częściej trzeba zdobywać ufortyfikowane szańce. Oznacza to konieczność większych inwestycji w machiny oblężnicze, a transportowanie powolnych i stosunkowo słabych machin wymaga sporych nakładów na oddziały zabezpieczające karawanę i mobilne jednostki rozpoznania. Takich niuansów jest tu znacznie więcej, co miło mnie zaskoczyło.

Zmiany na plus

Zmiany dotyczą również epok. Przede wszystkim dodano piętnastą, "kosmiczną" epokę, w której następuje gwałtowny rozwój broni przyszłości, nanotechnologii - pojawiają się m.in. cyborgi, wieże tarczy obrony planetarnej, satelity szpiegowskie, kosmiczne doki, gwiezdne stacje i wiele innych cudów. Oczywiście droga do podboju gwiazd nie jest łatwa i wiedzie ustalonym już w Empire Earth szlakiem: wybór epoki, liczba wrogów, surowce itd. Kosmiczna epopeja obejmuje zaanektowanie Marsa, jego terraformacje, walki powstańcze kolonistów i... no nie, wszystkiego wam nie zdradzę. :)

7

WYMAGANIA
Win: 98/ME/2000/XP
Procesor: PII 350
RAM: 128 MB
Akcelerator: 8 MB

Producent: Staintless Steel Studio
Dystrybutor: Play-it

- ⊕ nowa epoka
- ⊕ nowe jednostki, budowle
- ⊕ spolszczenie, instrukcja
- ⊕ nowe opcje multi
- ⊖ chaos podczas bitew, szczególnie „kosmicznych"
- ⊖ multi na wolnych maszynkach nie wyrabia

AUDIO 4
VIDEO 8
GRYWALNOŚĆ 7

http://empireearth.sierra.com

Empire Earth

Sztuka nie w tym, jak się zaczyna, ale jak się kończy!

Tacy sami

Mimo że w grze mamy ponad 20 cywilizacji do wyboru, różnice między nimi są niewielkie. Właściwie jedynym widocznym i odczuwalnym rozróżnieniem jest bonus cywilizacyjny. Dla przykładu - Babilon może wybudować Wieżę Kapłana, niedostępną dla innych nacji. Budowla ta umożliwia nawracanie i przechodzenie wrogich jednostek na stronę Babilończyków. Gracz może również stworzyć własną nację, określając całą masę współczynników i parametrów.

Gdzie wzrok sięga

Graficznie gra zyskała nieco ozdobników, ale większych zmian nie zanotowałem. Tak jak poprzednio, podczas przybliżania kamery do postaci wyraźnie widać jej niedostatki, więc lepiej tego nie robić. Z nowości możemy teraz cieszyć oczęta morskimi falami rozbijającymi się o brzeg. Pojawiły się ślady czołgów na piasku, kratery powstające po wybuchach pocisków artyleryjskich. Mars, nowość w grze, został przedstawiony tak jak większość z nas wyobraża sobie Czerwoną Planetę. Nieskończone połacie czerwono-rdzawej pustyni, kratery, rozległe depresje i stępione, gryzące czarną pustkę turnie.

Gramy po sieci

Dla zwolenników gry sieciowej dobrą wiadomością jest rozbudowanie tego trybu. 8 graczy zmierzy się przez TCP/IP i local. Nowy system kojarzenia przeciwników pozwala stanąć w szranki naprzeciw graczom o zbliżonych umiejętnościach. W grze multi pojawia się oczywiście nowa sceneria, którą jest Mars.

Mnogość oddziałów może wykończyć słabsze komputery.

Sztuka podboju nie jest łatwa, ale w nowym dodatku do Empire Earth, staniecie się ekspertami w tej dziedzinie. Tym razem opuszczamy rodzinną Ziemię, aby zaanektować niegościnne rejony Marsa. To może być trudne...

Chodziły słuchy

Ostatnią już rzeczą wymagającą komentarza jest tło muzyczne i dźwiękowe. W przypadku dźwięków i odgłosów nie mam zastrzeżeń - poczynając od stukotu uderzającego o skałę oskarda, po huk startujących gwiazdolotów, dźwięki są na najwyższym poziomie. Nieco natomiast mnie zaskoczyło tło muzyczne. Zmian tu nie zanotowałem. Prawdę powiedziawszy, zmęczył mnie już motyw przewodni, który słychać w trakcie gry - i wyciszyłem go zupełnie. W Sztuce Podboju zmuszony byłem robić tak dalej, bo nie pomyślano o zmianie muzyki w grze. Szkoda.

Jest dobrze

Wątpliwości, jakie pojawiły się w trakcie gry, nie zmieniają jednak faktu, że Sztuka Podboju to niemal dokładnie wszystko to, czego oczekiwałem po dodatku do Empire Earth. Trzy potężne kampanie, sporo nowinek, kosmiczna - dosłownie - grywalność. Na pewno warto wysupłać te kilkadziesiąt złotych, by stanąć na czele Legionów, stać się pierwszym gubernatorem na Marsie czy też stoczyć krwawą bitwę w powietrzu, sterując eskadrą samolotów Mitsubishi A6M5c Zero.

Sztuka nie w tym, jak się zaczyna, ale jak się kończy!

TRWA KONKURS POLSKIEJ AGENCJI INFORMACYJNEJ S.A. "Z MEGABAJTAMI DOOKOŁA EUROPY"

EUROGRA

Konkurs pod patronatem Ministra Nauki i Przewodniczącego Komitetu Badań Naukowych prof. Michała Kleibera

Celem konkursu jest popularyzacja tematyki unijnej wśród młodego pokolenia Polaków.

Konkurs skierowany jest do osób zajmujących się pisaniem programów i gier komputerowych, którym nieobca jest wiedza o UE.
Zadanie konkursowe polega na stworzeniu interaktywnej gry komputerowej, w której wykorzystane zostaną jeden lub wszystkie z następujących elementów:

- Historia powstania i rozwoju Unii Europejskiej
- Wiedza o krajach członkowskich Unii (położenie i walory geograficzne, ludność, obyczaje, gospodarka, charakterystyka polityczna)
- Umiejętność poruszania się wśród podstawowych zagadnień prawa (migracja, praca, bezpieczeństwo)
- Integracja nowych krajów członkowskich Unii

Termin nadsyłania prac - 20.05.2003 roku.

Główna nagroda 25 000 złotych.

Informacje na www.pai.pl/eurogra/ lub eurogra@pai.pl

www.cdaction.com.pl

GATUNEK: EKONOMICZNA/SPORT

CM4

Championship Manager

Snäbollskrieg a.k.a. Eld

Tośmy się naczekali na ten Championship. W końcu jednak Sports Interactive sprężyło się i w rezultacie otrzymaliśmy czwartą część legendarnej gry.

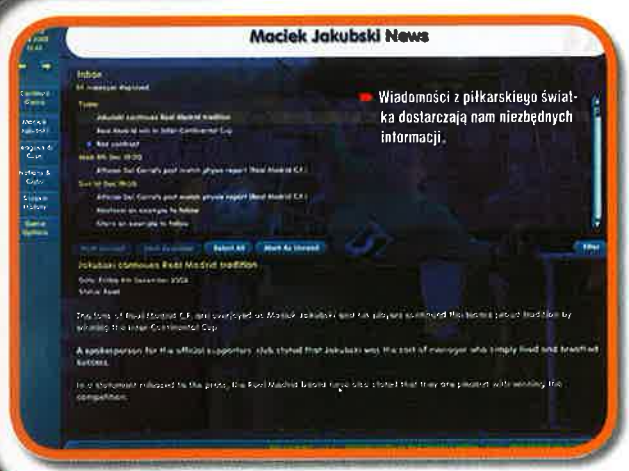
Siedem powodów, dla których kocham CM

1. Zabrał mi już kilka lat życia - jest piekielnie grywalny
2. Jest najbardziej realistycznym menedżerem piłkarskim
3. Prosty i intuicyjny interfejs
4. Oferuje największy wybór lig
5. Jestem prawdziwym menedżerem - mogę tylko sugerować rozbudowę stadionu czy przeznaczenie większych pieniędzy na transfery. Natomiast nie zajmujesz się wszystkimi pozostałymi bzdurami
6. Ma największą bazę danych o piłkarzach i trenerach - obejmuje ona ponad 200 000 nazwisk!
7. Zawsze można rozegrać partyjkę - nie jest to gra, przy której musisz siedzieć i gapić się w monitor. Możesz pójść na spacer z psem, a gdy wrócisz - na monitorze będzie dalej to samo

Dziwną taktykę ma Eidos i Sports Interactive w przypadku Championship Managera. Co jakieś trzy-cztery lata nowa odsłona, a w tym czasie co rok dodatek z zaktualizowanymi składami i drobnymi korektami. Szczerze mówiąc, taki stan rzeczy od jakiegoś czasu działał mi na nerwy i skutecznie leczył z miłości do CM. Ileż czasu można zbijać kasę na biednych maniakach CM, racząc ich nędznymi dodatkami? W końcu jednak Championship Manager 4 zawitał na mój komputer redakcyjny. Co - jak się okazało - oznaczało nawrót starej choroby, której symptomem jest bezustanne granie w CM 4.

Po raz czwarty

Odsłona czwarta Championship Managera to kilka istotnych zmian. I bardzo dobrze, bo jak zauważyłem po własnym zachowaniu - każdy kolejny dodatek do CM 3 sprawiał mi coraz mniej radości. Ot, pograłem z tydzień i płyta lądowała w kącie. Widać, do podobnych wniosków doszli autorzy i chociaż trzon gry pozostał bez zmian, jednak kilka - miejscami dużych - poprawek uczyniło z niej coś świeżego.



Pod znakiem zmian

Moją uwagę zwróciły przede wszystkim dwie duże i jedna mała nowalijka. Te duże to opcja treningu i sposób ukazywania spotkania. Trening od zawsze był piętą achillesową serii Championship Manager, więc pojawienie się tej opcji powitałem z wielką radością. Wcześniej tak na dobrą sprawę forma i umiejętności kopaczy brały się z powietrza. W CM 4 możemy wreszcie wziąć we własne ręce przygotowanie kondycyjne oraz taktyczne graczy i sami ponosić negatywne oraz pozytywne konsekwencje naszych wyczynów. System treningowy nie jest zbyt skomplikowany i prawdę mówiąc - panowie ze Sports Interactive korzystali chyba z doświadczeń innych programistów, jak chociażby autorów Ultimate Soccer Manager.

Trenuj ich!

Trening rozpoczynamy od określenia, jak mają ćwiczyć nasi poszczególni zawodnicy, czyli może być dla wszystkich, dla bramkarzy, przedsezonowy, między meczami czy też po prostu możemy zwolnić kopacza od wszelkich ćwiczeń i dać mu odpocząć. Następnie ustalamy, co ma wchodzić w zakres poszczególnych treningów - jaka ma być ich intensywność, kiedy mają ćwiczyć z piłką, kiedy bez, kiedy doskonalić stałe fragmenty gry, a kiedy czas na wykłady taktyczne - i tak bez końca. Fajną opcją jest także możliwość przekwalifikowania piłkarza do gry na innej pozycji. Brakuje ci w zespole dobrego lewoskrzydłowego, a masz czterech prawoskrzy-

dłowych - wyznacz kopacza, by ten nauczył się, jak grać na nowej pozycji. Wszystko już gdzieś, kiedyś było, ale bez wątpienia jest to rzecz dobra dla CM 4.

Obejrzyj mecz

Druga wielka nowalijka to zmiana sposobu oglądania meczu. Aczkolwiek i tutaj autorzy nie posunęli się do drastycznych zmian. Na pierwszy rzut oka wszystko wygląda podobnie, ale tylko do momentu, gdy na boisku coś się zaczyna dziać. Wówczas naszym oczom ukazuje się widok z góry na boisko i przemieszczające się po nim kółeczka symbolizujące kopaczy. No, i oczywiście widzimy maleńką kropeczkę w rzeczywistości będącą piłką. Pod spodem natomiast wyświetlane są komunikaty opisujące sytuację na boisku. Myślę, że dzięki temu udało się wypośrodkować opinie fanów na temat zmian tyczących się ukazania spotkań. Część maniaków była za zmianami, inni woleli pozostać przy napisach obrazujących sytuację na murawie. Dlatego takie rozwiązanie jest chyba najlepsze. Ortodoksi nie będą klęli na trójwymiarowe animacje, a zwolennicy zmian otrzymali bardziej przejrzysty obraz sytuacji na boisku. Każdy jest zadowolony.

Mnie te animacje niezmiernie przypadły do gustu, gdyż nasza wyobraźnia zostaje jeszcze poparta wizualnie. Aż dziw czasem bierze, jak to możliwe, że te kółeczka poruszają się po boisku tak jak ich prawdziwe odpowiedniki. Real gra tak, jak na niego przystało. Kółeczkom symbolizującym obrońców zdarzają się koszmarne błędy w kryciu, kółeczko Casillas co i rusz broni w beznadziejnych sytuacjach, ale za to w ataku nasi pupile grają wybornie. Szybkie wymiany piłki, niekonwencjonalne podania i piękne strzały. To naprawdę zdumiewające, jak za pomocą tak prostych animacji można przedstawić tak świetnie styl gry zespołu. Ceną za to jest jednak dogrywanie kolejnych animacji, co jednak na wolniejszym sprzęcie trwa zapewne dłuższą chwilę.

Porozmawiaj z selekcjonerem

Wreszcie trzecia, nieco mniejsza nowość. Otóż, przed meczami reprezentacji, gdy twoi podopieczni dostają powołanie od rodzimych federacji, możesz określić to, w jakim zakresie mogą wystąpić - czy trener reprezentacji ma ich oszczędzić i nie wypuszczać na boisko, czy też mają zagrać po - góra - 45 minut lub też wystąpić w całym meczu. Opcja to arcyciekawa, bo przecież nasz kopacz może - w meczu towarzyskim - ulec kontuzji, a kiedy gra się co trzy dni, nie warto szafować jego siłami. Inna sprawa, czy coach reprezentacji zastosuje się do twoich zaleceń.

Stary dobry CM

Poza tym zmian większych nie ma. Owszem, daje się odczuć większą interakcję z zawodnikami - każda decyzja wywołuje odpowiednie zachowania zawodników. Więcej miejsca poświęcono mediom i ich komentarzom, lecz nie jest to jakieś wielkie novum. In plus należy także zapisać bardziej realistyczne statystyki piłkarzy. Nie ma już tak, że jakiś nastolatek znikąd ma statystyki lepsze od kopaczy z podstawowej jedenastki Realu czy Manchesteru Utd. To zdecydowanie lepiej dla grywalności. Osobna sprawa, że Angole ze Sports Interactive faworyzują wyraźnie kluby angielskie, takie jak Manchester Utd. czy Arsenal. Trudno z nimi wygrać, a ostatnio na Santiago Bernabeu mieliśmy pokaz różnicy pomiędzy Królewskimi a MU (zwłaszcza gdy przez dobrych kilkanaście minut Angole biegali dookoła, a gwiazdy z Realu grały na pełnych obrotach). Cóż, każdy może się pomylić, aczkolwiek w poprzednich częściach CM nie spotkałem się z takim gloryfikowaniem wyspiarskich klubów.

Patch by się przydał

Podczas gry w wersję beta Championship Manager 4 pomstowałem na to, że niemiłosiernie się sypie. W wersji finalnej usunięto to większość błędów, aczkolwiek nadal kilka buraczków pozostało i tu i ówdzie uprzykrzają one graczowi życie. Na szczęście dla mnie, nie zdarzyło mi się nic, za co mógłbym przekląć panów ze Sports Interactive, czyli np. save'a – a to podobno zdarza się niektórym graczom. (Niemniej jednak szykujcie się na ściąganie łatek... albo nie, zajrzyjcie na Cover CD, Smuggler obiecał coś tam wrzucić).

Interfejs

Korekcie uległ również interfejs gry, choć ponownie na pierwszy rzut oka wszystko wygląda podobnie jak w CM 3. Mimo to stał się on bardziej intuicyjny - czy może bardziej windowsowy. Po grze poruszamy się jak po Windows lub Explorerze. Autorzy zresztą zapatrzyli się w Win XP, bowiem kolory, jak i wszelkie zaokrąglenia menusów kojarzą się właśnie z XP. Tak czy inaczej nikt nie powinien mieć kłopotów z interfejsem.

Wygląd gry też możemy zmieniać własnoręcznie dzięki dodanym skinom lub też po ściągnięciu takowych ze strony CM. Szkoda tylko, że nie zrobiono nic w kwestii dźwięku. Dalej z głośników wylewają się jakieś mdłe odgłosy kopania piłki oraz okrzyki. A przecież wystarczyło umieścić w grze tę samą opcję, jaka charakteryzowała Total Club Manager 2003, czyli możliwość zamieszczenia własnych mp3.

Do sklepu, marsz!

Krótko mówiąc, Championship Manager powraca naprawdę w wielkim stylu. Moja, nieco już przygasła miłość do tej gry ponownie nabrała kolorów i to chyba najlepsza dla niej rekomendacja. Wbrew obawom twardogłowych maniaków zmiany, jakie nastąpiły, wpłynęły na rozgrywkę pozytywnie. Wiem, że cena gry jest wysoka (139 zł), ale tu nie ma nad czym się zastanawiać, tylko trzeba wyskrobać zaskórniaki i zakupić CM 4. Zapewniam, że pogracie w nią kilka następnych lat. ;)

Czwarta odsłona CM to zmiany. Dla niektórych pewnie będą one trudne do przełknięcia, ale jak dla mnie - są oczywiście zmianami na lepsze.

GATUNEK: cRPG

Recenzja nowej gry RPG zatytułowanej Harbinger wywołała w naszej redakcji krótką, acz burzliwą dyskusję na temat – czy wszystko można opisać lub zrecenzować jednym zdaniem?!? Stanowisk, światopoglądów i zapatrywań było wiele – w przypadku jednak samej gry Harbinger nie mają one większego znaczenia. Tę grę akurat można by z powodzeniem zrecenzować jednym zdaniem.

HARBINGER

Hut Sędzimir

Jakie to zdanie? Cóż – z tym może poczekajmy. Recenzenci gier komputerowych w poważnych magazynach to specjaliści od ubierania w okrągłe zdanka (i to setki tychże) tego, co kolega w szkole (lub gdzie indziej) skwitowałby krótkim komentarzem. My zaś zaczniemy od fabuły...

Statek samotnik

Akcja gry toczy się na ogromnym statku kosmicznym noszącym nazwę Harbinger. To prawdziwy behemot, kolos zamieszkały przez tysiące, jeśli nie miliony żywych organizmów. Mógłby nosić miano statku-kolonii, gdyby nie to, że wykorzystywany jest przede wszystkim do przewożenia niewolników – robotników, ślepo wykonujących prace, które wskaże im Overlord, naczelna istota na statku. Kim jest Overlord i jak wygląda, tego nie wie nikt; niemal wszyscy jednak słuchają jego rozkazów. Niemal, bowiem w takim gigancie jak Harbinger zawsze znajdzie się miejsce dla grupki buntowników, którzy w cieniu najdalszych zakamarków statku będą utrzymywali się przy życiu, zbierając odpadki czy też handlując z frakcjami, w jakie zorganizowani są mieszkańcy Harbingera. Główny bohater gry i jego przyjaciele – Torvus, Wik, Leisha, Ona – są takimi właśnie wyrzutkami, którzy niepewnością kolejnego dnia i życiem w ciągłym zagrożeniu płacą za wolność, jaką daje im ucieczka od Overlorda i jego wysłanników. Kim jest główny bohater gry? To zależy od profesji/rasy, jaką wybierzesz. Rozpoczynając nową grę możesz określić, czy chcesz być gladiatorem (Gladiator), człowiekiem (Human) oraz kulibiną (z powodu braku w pięciu słownikach występującego w grze angielskiego słowa 'culibine' przyjmijmy na potrzeby tej recenzji takie właśnie jego tłumaczenie). Gladiator to postać najsilniejsza ze wszystkich, osiłek świetnie władający bronią i zamontowanymi na prawej ręce ostrzami. Człowiek w grze fantasy byłby zapewne złodziejem lub rzezimieszkiem – posługuje się co prawda bronią palną, ale w starciach bezpośrednich idzie mu dużo gorzej, posiada natomiast umiejętność zastawiania min, którymi z zaskoczenia może pokonać przeciwników. Kulibina to ktoś w rodzaju maga, tyle tylko, że posługującego się mocami psychicznymi, a nie starożytnymi inskrypcjami. To słaba fizycznie postać, kilka uderzeń może ją pozbawić życia, ale

Kogo wybierasz? Gladiatora, człowieka czy kulibinę?

Po prostu średniej klasy klon pierwszej część Diablo, osadzony w realiach science-fiction.

Harbinger

posiada umiejętność przeprowadzania energetycznych ataków, które wraz z rozwojem bohatera stają się naprawdę potężne. Fabuła dla każdej z tych postaci rozwija się w nieco inny sposób, inne są również otrzymywane questy, główne wydarzenia jednak pozostają te same, podobnie jak i oś historii opowiedzianej w grze.

Teleport, rozwałka, teleport

Taki punkt wyjścia dla opowieści SF – ogromny statek, garstka buntowników, kilka frakcji walczących o wpływy, naczelna istota owiana tajemnicą – jest niezwykle interesujący. Niestety twórcy gry nie wykorzystują go w pełni. Brakuje animowanych filmików, ich rolę pełnią proste animacje na silniczku, którym towarzyszą kojarzące się z komiksem dymki zawierające myśli głównego bohatera, ewentualnie dialogi postaci biorących udział w tych scenkach. Taki sposób przekazywania historii ogranicza możliwości twórców gry i choć kolejne zadania stawiane przed graczem są stosunkowo jasne, a sens zachodzących na ekranie zdarzeń czytelny, brakuje im głębi i dodatkowych kontekstów - czyli elementów, które odróżniają książkę do czytania w pociągu od wielkiego dzieła literatury: film na nudną niedzielę spędzoną przy telewizorze od porywającego kinowego obrazu; grę, o której zapomina się po jej zakończeniu, od produkcji, którą wspomina się w recenzjach nawet kilka lat później.

Akcję Harbingera gracz obserwuje w widoku izometrycznym, podobnie jak np. w pierwszej części Diablo. Nie ma możliwości obracania pola gry, ale nie przeszkadza to w eksploracji labiryntów statku. Kiedy bowiem sterowana przez gracza postać wchodzi za jakieś instalacje, te automatycznie stają się przeźroczyste - system ten zaimplementowano w grze bezbłędnie. Wykonanie większości questów w grze sprowadza się do teleportowania się do odpowiedniej części statku, przejścia niezbyt skomplikowanego labiryntu korytarzy (zazwyczaj są one stosunkowo liniowe, z niewielką ilością rozgałęzień i ślepych zaułków), „skasowania" wszystkich pojawiających się po drodze przeciwników i dotarcia do teleportu, którym można będzie wrócić do bazy wyrzutków, z jakimi się trzymasz. Po drodze na pewno znajdziesz żądany przedmiot, zdobędziesz informację, której potrzebujesz, pokonasz przeciwnika, którego trzeba było pokonać. Oznacza to, że istotą gry jest walka - tylko ją musisz opanować, by odnieść w Harbingerze sukces...

Szybszy od kuli

Walka natomiast zrealizowana jest w sposób najprostszy i najbardziej intuicyjny – klikając postać przeciwnika lewym przyciskiem, atakujesz go tym, co trzymasz w prawej ręce; wciskając przycisk prawy, atakujesz bronią z drugiej dłoni. Arsenał występujący w grze możemy zasadniczo podzielić na dwa rodzaje – taki, którego używasz w starciu bezpośrednim, oraz rażący przeciwników na odległość. Tych pierwszych broni nie opłaca się stosować, bowiem jesteś narażony na obrażenia. A dodawszy, że szybkość, z jaką przemieszczają się pociski wystrzeliwane z broni rażących na odległość, nie jest zbyt duża i przy odrobinie wprawy będziesz mógł po prostu usunąć się z ich drogi. Komputerowi przeciwnicy nie mają tej techniki opanowanej, w związku z czym po jakimś czasie (kiedy już poznasz zasady, jakimi rządzi się gra) walki zaczną się sprowadzać do wystrzelenia w przeciwnika serii strzałów, podbiegnięcia kilku kroków, by uniknąć jego ognia i powtarzania całej operacji aż do momentu, w którym pokonasz wszystkich. Zapewnia to nawet jako taką rozrywkę i daje odrobinę satysfakcji, ale byłoby nie do zniesienia przez dłuższy czas, gdyby nie to, że zarówno ataki na krótki, jak i daleki dystans są dodatkowo zróżnicowane. Dla przykładu, wystrzeliwane pociski mogą zadawać normalne obrażenia, wybuchać przy kontakcie, uderzać ładunkiem elektrycznym lub kulą energii rozbrajającą układy scalone robotów. Różni przeciwnicy występujący w grze na jeden z tych ataków są niemal całkowicie uodpornieni, na inne zaś bardzo podatni, sztuką jest więc wybranie odpowiedniego rodzaju ataku. Sprawę komplikuje tu fakt, że niektóre spluwy mogą wystrzeliwać tylko pociski jednego lub dwóch rodzajów. Dlatego też najcenniejsze są w grze te pukawki, które dają pełny dostęp do środków ofensywnych.

Wujek gladiatora to narkoman – ale na haju ma wizje, które możesz wykorzystać jako fabularne wskazówki.

Podczas wykonywania questów każdy z bohaterów może także korzystać z kilku specjalnych przedmiotów charakterystycznych dla danej profesji. To dodatkowo wzbogaca rozgrywkę, jednakże prowadzi też do sytuacji, w której 2/3 znalezionych przedmiotów nie nadaje się do użytku przez postać, którą kieruje gracz. Pojemność inwentarza jest stosunkowo niewielka, wiele z tych rzeczy musisz więc po prostu wyrzucać – co każdy, kto grał w Diablo i zbijał majątek, przyjmie zgrzytaniem zębów i stekiem przekleństw rzucanych w ekran monitora. Z drugiej strony, zbieranie kredytek nie ma aż takiego znaczenia jak w Diablo, bowiem w sklepiku prowadzonym przez androida Ona te ciekawsze, bardziej wartościowe przedmioty pojawiają się dopiero na bardzo zaawansowanym stadium gry, wcześniej zaś najlepsze zbroje i pistolety znajdziesz w porozrzucanych na korytarzach Harbingera skrzyniach.

Izometryczne korytarze

Grafika w Harbingerze jest ładna, choć z technologicznego punktu widzenia lekko przestarzała. To prosty rzut izometryczny, bez możliwości obracania pola akcji. Jedyny ciekawy efekt graficzny zastosowano na ścianach i innych obiektach, które stają się przeźroczyste, kiedy stanie za nimi postać kierowana przez gracza – ale to też widzieliśmy już w grach wydawanych kilka lat temu. Trzeba jednak przyznać, że mimo tej prostoty grafika w Harbingerze ma klimat i charakter - pasują one do całej historii przedstawionej w grze. Słabiej wypada udźwiękowienie, równie jak grafika proste, zbyt oszczędne i pozbawione tego nieuchwytnego smaczku – po prostu jest, ale to wszystko, co można napisać na temat ścieżki dźwiękowej gry.

Myślę, że macie już pełny obraz tego, jaką grą jest Harbinger. To zaś zbliża nas do pytania, od którego rozpoczęliśmy tę recenzję – jak jednym zdaniem można zrecenzować najnowszą produkcję studia Silverback? Cóż... To po prostu średniej klasy klon pierwszej części Diablo osadzony w realiach science-fiction. I – niestety – nic ponadto. Gra, która daje rozrywkę na jakiś czas, ale gdyby jej nie było, świat nawet by tego nie dostrzegł.

06/2003

6+

WYMAGANIA
Win: 98/ME/2000/XP
Procesor: PII 500
RAM: 128 MB
Akcelerator: 16 MB

Producent: Silverback
Dystrybutor: DreamCatcher

- ⊕ gra RPG w konwencji sciencefiction
- ⊕ ciekawy punkt wyjścia fabuły
- ⊕ estetyczna, klimatyczna grafika
- ⊖ niedopracowany system walki
- ⊖ grafika ładna, ale przestarzała
- ⊖ mała liczba przeciwników

AUDIO 6
VIDEO 6
GRYWALNOŚĆ 7

www.dreamcatchergames.com/dcl/harbinger/index.html

GATUNEK: FPS

Rzecz się dzieje w roku 2075, kiedy to świat wygląda dokładnie tak, jak go sobie wyobrażali XX-wieczni pesymistyczni wizjonerzy. Światem rządzi organizacja Grathius Corporation, a ulice dawniej pięknych miast przeistoczyły się w wymarłe slumsy.

DEVASTATION

RESISTANCE BREEDS REVOLUTION

Przyszłość to zło. Chaos, strach, śmierć i tortury... To Dewastacja!

Kivenkantaja a.k.a. Eld

Tyrania zawsze rodzi niezadowolenie i chęć buntu, lecz nieliczny ruch oporu ma poważne problemy - głównie dlatego, że na straży ładu i porządku stoją ludzie z doskonale wyposażonych i wyszkolonych Pacification Squads. Wbrew pierwszym skojarzeniom nie ma to związku z Oceanem zwanym Pacyfikiem, ale z pacyfikacją. Oddziały PS skutecznie eliminują wichrzycieli.

Eminem zwany Flynn Haskellem

Bohaterem gry jest właśnie jeden z niepokornych, któremu na chrzcie dano imię Flynn Haskell. Mimo młodego wieku jest już „szyszką" w Ruchu Oporu. Chłopak w sumie OK, ale drażnić może jego wygląd. Ktoś chyba doszedł do wniosku, że gra lepiej się sprzeda, jeśli w roli głównej obsadzi się blondyna przypominającego do złudzenia Eminema. Może i jestem staromodny, ale jako facet wolę jednak skąpo odziane „cziki" niż klon rapera. Nic to jednak, bo w grze tak naprawdę więcej jest bohaterów - albowiem Emi... znaczy Haskellowi pomagają inni członkowie Ruchu Oporu. W tym także apetyczne dziewoje.

Wybierz tryb

Zaskakujące, że w Devastation możemy zagrać na dwa odmienne sposoby. Chciałoby się rzec, że shooter to shooter, ale autorzy Devastation akurat w tej kwestii postanowili co nieco zmienić i dali graczowi do wyboru tryby Arcade i Simulation. Ten pierwszy to czysta, szybka i bezkompromisowa strzelanka. Tryb Simulation z kolei jest trudniejszy - walka jest tu bardziej realistyczna i troszkę więcej czasu musimy poświęcić strategii. Realizm posunięto tutaj do takiego stopnia, że bohatera dosięgają nawet kule wystrzeliwane przez współtowarzyszy, co w shooterach zbyt częste nie jest. Mimo to i tak rozgrywka w trybie Simulation nie może się równać z tymi w produktach sygnowanych przez Toma Clancy – no, ale przynajmniej nie jest to jakaś typowa nawalanka. Z wyborem trybu gry jest zatem prosta sprawa - wszystko zależy od tego, jak traktujesz gatunek FPS.

K jak kooperacja

Jedna z rzeczy, jaka wyróżnia Devastation spośród tysięcy FPS, to tryb cooperative w grze przeznaczonej dla jednego gracza. Ostatnio, jak pamiętamy, tryb ten z powodzeniem został wykorzystany w MOHAA i w zasadzie na tym się skończyło. Poza tym w MOHAA jednak większość misji wykonywaliśmy w pojedynkę. W Devastation z kolei boty towarzyszą nam niemal przez cały czas, wydatnie wspomagając w walce.

Z zapałem się ostrzeliwują, biegają po lokacjach, zbierają porzuconą broń. Niektórzy z naszych towarzyszy broni mają także przyjemny dla oka wygląd i na Eve czy Duffy można (i trzeba) zawiesić oko.

Botom wydajemy bardzo proste rozkazy, jak np. „podążajcie za mną", „atakujcie", „zatrzymajcie się" i „brońcie się". Wygląda to mniej więcej tak jak w Wolfie - i rozkazy możemy wydawać całej grupie lub pojedynczym postaciom. Na polecenia te boty reagują w miarę poprawnie, co w niektórych sytuacjach pozwala na taktyczne przygotowanie akcji, rozplanowanie kolejnego posunięcia czy skoordynowane zaatakowanie chłopaków z Pacification Squads. I to w tej grze bardzo mi się podobało.

Mimo to boty to również problemy. Po pierwsze - śmierć któregoś z nich wiąże się z końcem naszej gry. Musimy zatem pilnować, by któryś z nich nie zginął, a to utrudnia i komplikuje rozgrywkę.

Choć nie jest z nimi - botami - tak źle jak w Daikatanie, mimo wszystko zabawa w niańkę nie jest tym, za czym szczególnie przepadam. Po drugie - boty są mimo wszystko... średnio inteligentne. Skuteczność prowadzonego przez nich ognia jest taka sobie - po przejściu etapu zawsze się okazuje, że większość położonych przeciwników to raczej nasza zasługa. Po trzecie - dość regularnie zdarzało im się zablokować, kiedy wchodziły w jakiś kąt lokacji.

I jak interakcja

Interakcja to chyba największa zaleta Devastation. Niemal każdy element otoczenia da się rozwalić/przesunąć/popchnąć/użyć. Nie ma znaczenia, czy jest to beczka, komputer, krzesło, stolik, butelka, puszka czy mikroskop. Tak, zbliżcie się do mikroskopu w laboratorium, a będziecie mogli zobaczyć, co takiego oglądał tam naukowiec. Inny przykład - przechodząc koło stolika, możemy strącić leżące na blacie batoniki z energią - te spadną na podłogę i np. potrącą butelkę, która potoczy się w kąt itd. Niby nic, ale dodaje to grze realizmu i skutecznie buduje złudzenie rzeczywistości.

Tę interaktywność z otoczeniem MUSISZ się nauczyć wykorzystywać. Czasem przesunięcie i wysadzenie takiej choćby beczki z paliwem jest jedynym lekarstwem na dolegliwość „nie wiem, co dalej robić!". Nieraz potrącona butelka zwróci także uwagę strażników na twoją obecność. Niekiedy popchnięte przez naszą postać krzesło zamienia się w niekonwencjonalny wykrywacz pułapek. Tak się zastanawiam i nie mogę odszukać w pamięci shootera, który oferowałby równie dużą interaktywność. Wypada tylko żałować, że nie idzie tu zniszczyć ścian jak w Red Faction. Swoją drogą, w grze za Chiny ludowe nie można też zniszczyć palących się lamp. A szkoda.

Uzi w ręce i...

Tu, ponownie musimy się odwołać do interakcji z otoczeniem. I tak, na przykład leżąca nieopodal deska lub butelka mogą się okazać świetną i w miarę cichą bronią. Podnosimy butelkę, uderzamy w coś i mamy w ręce śliczny, śmiercionośny „tulipan". Poza tym użyjemy tutaj porzucone kije baseballowe, deski, połamane krzesła, a nawet... szczura! Nie, to nie żart. Szczura takiego wyposażamy w malutką kamerę oraz środki wybuchowe - i wysyłamy w bój. A potem, w odpowiedniej chwili - detonujemy ładunek... Swoją drogą, dość zabawnie wygląda walka widziana z poziomu ok. 5 cm nad ziemią, szczególnie w momencie gdy wróg usiłuje zdeptać naszego zwierzaka...

Oprócz tych dziwadeł Haskell oraz jego towarzysze używają pukawek tradycyjnych - jest tu kilka typów rewolwerów, shotgunów, uzi, karabinów maszynowych, snajperek etc. Są też wielolufowe działka i laserowe guny, które w ułamku sekundy potrafią sprawić,

Świetne pomysł, koncepcja, oprawa audio-wizualna, choć AI komputera i liniowość rozgrywki ujemnie oddziałują na grywalność Devastation. W efekcie jest to gra bardzo dobra, ale nie zwala z nóg.

DEVASTATION I RED FACTION

Devastation
Gdzie: Ziemia w bliskiej przyszłości
Silnik: Unreal
Interakcja: można rozwalić/przesunąć/popchnąć/użyć przedmioty - od deski leżącej na podłodze po komputery. Wszystko, co można zniszczyć (poza źródłami światła i ścianami) - jest do zniszczenia
Przeciwnik: rządząca światem korporacja Grathius Corporation
Cooperative: tak - w single i multiplayer. Bohaterowi pomagają m.in. Gus, Duffy, Eve...

Red Faction
Gdzie: Mars w odległej przyszłości
Silnik: GEO-MOD
Interakcja: możliwość niszczenia m.in. ścian, mostów, podłogi. Z broni na podczerwień możemy zabić przeciwnika za ścianą
Przeciwnik: korporacja Ultor wydobywająca surowiec Noachit na Marsie
Cooperative: brak w trybie single player, jest w multiplayerze

Pacific(ation) Squads

Przeciwników ci u nas dostatek, aczkolwiek trudno mówić w tym przypadku o jakimś większym zróżnicowaniu. Ta „inność" w szeregach Pacification Squads polega głównie na uzbrojeniu i odporności na pociski, bowiem poza tym większość jednostek jest do siebie bliźniaczo podobna. Najbardziej z tego tłumu wyróżniają się chyba zwykli robotnicy, biegający w kaskach na głowie i z deskami w rękach.

Niestety wyraźnie szwankuje AI komputerowych przeciwników. Chwilami możemy przejść koło nich całkowicie niezauważeni, innym razem - zamiast się schować czy cokolwiek uczynić - masochistycznie wystawiają się na cel. Zresztą jakie to uniki?

Do tych[illegible] będziemy str[illegible] to nasz wsp[illegible] Oj chciał[illegible] wesprz[illegible]

PacMan straszy nie tylko wyglądem.

by zwrot „i w proch się obrócisz" stał się ciałem. A ciało prochem. Tradycyjnie już giwerki oferują zwykle dwa tryby strzelania, a w przypadku lżejszych eksponatów (jak np. rewolwery lub uzi) możemy dzierżyć po jednej sztuce w każdej łapie.

Kucnięcie i przemieszczanie się w prawo oraz lewo – czy to ma być unik? Bez przesady, strzela się do PacManów jak do kaczek. Jeśli nie atakują naprawdę liczną grupą, problemów z nimi nie ma. Dlatego chyba najbardziej niebezpiecznymi przeciwnikami są automatyczne działka i kara-

CZYM PRZYWALIĆ?

Szczur

Jaki jest szczur, każdy widzi. W Devastation szczur służy nam do celów zwiadowczych oraz jako żywa torpeda. Wystarczy tylko wystać naszego podopiecznego na przeszpiegi lub zdetonować go w pobliżu wroga.

Harpun
(Bolt)

Pierwszy raz harpun przydaje się, gdy musimy oczyścić basen z rekinów. Nie jest on jednak zbyt skutecznym orężem w starciach z ludźmi.

Uzi

Broń ta, choć może mało efektowna, to jednak nader efektywna. Szczególnie w walce na bliski dystans, gdzie zasypiesz przeciwnika gradem kul. Idealna do walk "miejskich" - w wąskich korytarzach i małych pomieszczeniach.

Działko Cobra
(Cobra Cannon)

Pamiętacie działko Venom z RTCW? Jeśli tęsknicie za nim, to w Devastation nazywa się ono Cobra. Ma te same wady i zalety - długo się rozkręca i zre amunicję jak... Ale jak już rzygnie ogniem... ech.

Snajperka
(Military Sniper)

Podstawowe narzędzie do koszenia na odległość. Niezły zoom i spora skuteczność pocisków, choć ładowanie kul trochę trwa.

M16
(Springbok Rifle)

Znany i doceniany M16 jest szybkostrzelną zabawką, sprawdzającą się na średnim dystansie. Niezastąpiony na początkowych etapach gry!

D4 ParaSnipe

Dla snajperów idących na ilość, nie jakość - umożliwia w trybie snajperskim strzelanie seriami. Ale jej celność, hm...

Devastation

biny maszynowe oraz przyczajeni gdzieś wysoko snajperzy. Nawet zmiana poziomu trudności nie pomaga, gdyż przeciwnicy tylko szybciej się poruszają. Nie muszę się chyba rozpisywać, jaki wpływ na grywalność ma słabe AI komputera?

Tradycyjnie i liniowo

Nie należy jednak zapominać, że cały czas mamy do czynienia z typowym shooterem - biegamy bez opamiętania i strzelamy we wszystko, co się rusza, łamiemy kody w drzwiach i dążymy ciągle przed siebie. To kolejna rzecz, która średnio mi odpowiadała. Liniowość pasuje do gry z ambicjami tak jak - nie przymierzając - nasz (che, che) korektor do pakerni (choć poza tym oczywiście nieoceniony). Nie zmienią tego ani dwa tryby gry, ani też obecność botów i szczypta taktyki.

Multiplayer

Miało być rewelacyjnie, a tymczasem jest nieźle. W naszej redakcji Devastation wyraźnie przegrało z Black Hawk Downem i Battlefieldem. Z multiplayerem niby wszystko jest w porządku, bo tryby rozgrywki takie jak w najlepszych shooterach (TDM, DM, CTF, Last Man Standing) plus nowy - Territories. Wybór broni spory, podobnie jak i w przypadku postaci. A jednak odpuściliśmy sobie sieciowe Devastation. Może dlatego, że Allor jakoś nie mógł się dostosować do reguł tej gry i kiedy Iwan z Gemem walczyli na sztachety, ten strzelał w nich z karabinu maszynowego. Tak to jest, jak się ma w redakcji kogoś, kto wyznaje zasadę „punkty ponad wszystko" – che, che.

Silnik Unreal w akcji

Co tu się rozdrabniać - silnik Unreal po raz kolejny pokazuje, na co go stać - jeśli tylko trafi w ręce zdolnych programistów. W dodatku został on podrasowany systemem fizyki zwanym Karma, który odpowiada za wspomnianą wcześniej interakcję. O ile lokacje są po prostu ładne, duże i zróżnicowane - to już cała reszta stoi na bardzo wysokim poziomie. Realistyczny wygląd, ogień i dym płonących obiektów, z trafionych beczek coś wycieka, a oświetlenie lokacji jest fantastyczne. Ciekawym efektem jest tu krew, która bryzga nam po „oczach", jeśli znajdziemy się za blisko ofiary. Wypada tylko żałować, że silnik Unreal nie ma cech takich jak Geo-Mod, którego pamiętamy z Red Faction. (Tam mogliśmy dowolnie demolować ściany czy podłogę, tutaj „tylko" elementy otoczenia.) Fabułę gry ukazano za pomocą filmików właśnie na silniku gry. Tu, również wyciśnięto z engine Unreal sporo, bo często ma się wrażenie, że oglądamy specjalnie renderowane cut-scenki.

Techno, hip hop i...

Co tu się rozpisywać - muzyka, speeche i wszelkie odgłosy są na wysokim, zawodowym poziomie. Trudno, by było inaczej - szlachectwo zobowiązuje! Bohaterowie gadają w typowo hollywoodzkim stylu - w taki niedbały sposób a la „zmęczony twardziel". Muzyka pogrywająca w tle to mieszanka techno i hip hopu, choć głowy nie dam, bo słabo się znam na takiej muzie.

zDewastuj to!

Świetny pomysł, koncepcja, oprawa audiowizualna, choć AI komputera i liniowość rozgrywki ujemnie oddziałują na grywalność Devastation. W efekcie jest to gra bardzo dobra, ale nie zwala z nóg. Szkoda, bo kilka pomysłów jest naprawdę wyśmienitych. Cóż, jest dobrze - a w sequelu zapewne będzie znakomicie...?

05/2003

8+

WYMAGANIA
Win: 98/ME/2000/XP
Procesor: PII 700
RAM: 256 MB
Akcelerator: 32 MB, T&L
Producent: Digitalo
Dystrybutor: LEM

- ⊕ interaktywność z otoczeniem
- ⊕ ładna grafika
- ⊕ kilka ciekawych rodzajów broni
- ⊕ cooperative w trybie single
- ⊖ AI komputera
- ⊖ strasznie liniowa
- ⊖ nie można niszczyć źródeł światła

AUDIO 8
VIDEO 9
GRYWALNOŚĆ 8

www.devastation.pl

Zdewastuj co się da

GATUNEK: RTS

Stronghold: Crusader

Constanty Foch

Tu tylko palmy rzucają skrawek cienia. Siedzisz na grzbiecie konia, który nie pił wody od kilkunastu godzin. Piasek dostaje się wszędzie, wchodzi pod zbroję, drapie i drażni. Słońce rozgrzewa do czerwoności metalową puszkę, we wnętrzu której podążasz na czele swoich rycerzy. Jesteś Lordem, panem z rycerskiego rodu, który w imieniu króla zajmuje i łupi ziemie należące do niewiernych. Niewygody, zmęczenie, konieczność wyrżnięcia w pień kilkuset Arabów to niewielka cena za bogactwa, jakie w zdobędziesz na tej ziemi. To przecież krucjata. Ulubiony sport średniowiecza.

Stronghold: Crusader, wraz z recenzowaną również (o ile dojdzie na czas) w tym numerze grą Il2: Forgotten Battles, reprezentuje nowy trend w polityce dystrybutorów gier komputerowych – ta publikacja to coś w stylu dodatku, dysku z misjami, który jednak nie wymaga do uruchomienia wersji podstawowej gry. Nie wiem, jak ta polityka sprawdziła się w przypadku lotniczego symulatora Il2 (nie ja przecież piszę jego recenzję), w przypadku Twierdzy jednak (bo pod takim tytułem w naszym kraju wydana została pierwsza, podstawowa część gry), wyszło to naprawdę świetnie. Rzeczywiście, nowinek i niespotykanych wcześniej rozwiązań nie ma tu wystarczająco dużo, by gra zasługiwała na dwójkę w tytule. Jednocześnie jednak poprawiono sporo błędów oryginału, zmieniając przy tym także dynamikę rozgrywki, uwzględniając przy tym komentarze graczy i recenzentów. W efekcie dostaliśmy świetnego RTS-a, któremu co prawda przydałby się lifiting graficzny, ale nawet bez tego przykuwa on uwagę do monitora na długi, długi czas.

Mimo, że najwięcej tu plansz pustynnych, zdarzają się też takie, rozgrywane na wysepkach.

Ekonomia na pustyni

Zmiana dynamiki gry związana jest przede wszystkim z tym, że w Crusaderze dużo mniejszą rolę, niż w oryginalnej wersji Strongholda, odgrywa ekonomia. O ile w podstawowej wersji gry misje głównego trybu podzielone były na dwie grupy – militarne i ekonomiczne właśnie - tak tutaj rozróżnienie takie nie występuje. Większość zadań przygotowanych przez twórców Crusadera dla jednego gracza to misje, w których najważniejsza jest walka. Ponadto możliwe jest teraz pozyskiwanie najemników – a więc wojsk - wydając na nich jedynie złoto (a nie, jak wcześniej, również część zapasów żywności czy drewna). W efekcie tego armie – i to dość pokaźne – można wystawić dużo szybciej niż w oryginalnej Twierdzy. Ocena tej zmiany zależy już od osobistych preferencji gracza - ja ją przyjąłem z dużym zadowoleniem.

W imię Chrystusa - naprzód!

Menu główne pozwala wybrać spośród kilku trybów, które zainteresują zarówno początkujących graczy, jak i tych, którzy mają już doświadczenie z gry w oryginalną Twierdzę.

Dla tych pierwszych przeznaczone są kampanie historyczne, które potraktować można jako rozbudowany (bardzo!) samouczek. Kolejny tryb gry to Crusader, zestaw połączonych ze sobą 50 misji, w których zadaniem gracza jest po prostu pokonanie przeciwnika. Ten tryb należałoby uznać za główny w grze – 50 misji stanowi długą, dużą kampanię, misje z tego trybu są najbardziej rozbudowane

i mniej więcej od dwudziestej w górę naprawdę trudne.

Warto dodać, że do ukończenia tego trybu nie trzeba wcale przechodzić wszystkich 50 scenariuszy – na początku gry otrzymujesz „kurczaki" (nie mam pojęcia, skąd twórcom gry wziął się taki akurat pomysł – może od skojarzenia „chicken" – tchórz?), które możesz wykorzystać na ekranie mapy przed rozpoczęciem scenariusza, by samodzielnie go NIE przechodzić. Jedyne ograniczenie polega na tym, że takich kurczaków masz początkowo tylko trzy. Pozostałe opcje oferowane przez grę to: multiplayer, tryb pozwalający na budowanie zamków podczas pokoju, bez zajmowania sobie głowy ewentualnymi atakami, oraz tryb umożliwiający rozegranie scenariuszy przygotowanych przy użyciu zintegrowanego z grą edytora.

Arabowie są przekupni

Wprowadzenie jednostek arabskich najemników w nieoczekiwanie dużym stopniu zmienia dynamikę i mechanikę gry. W większości misji bowiem startujesz z dość pokaźnym zapasem złota, który ma być w domyśle wykorzystany na rozbudowę zamku i całej rolniczo-kowalskiej infrastruktury. Tymczasem możesz tanim kosztem postawić namiot najemników już na samym początku scenariusza, przeznaczyć większą część złota na Arabów i posłać ich w tej wczesnej fazie do siedziby zazwyczaj zupełnie na to nieprzygotowanego wroga. Nawet jeśli nie uda im się od razu pokonać twojego konkurenta, to przynajmniej będą mogli go przez dłuższy czas nękać i ograniczać możliwości rozrostu – a ty w tym czasie, korzystając z pozostałości w skarbcu, powoli, ale zdecydowanie rozbudujesz swoją warownię i zdobędziesz przewagę, której nikt już, nie odbierze. Tę strategię można dodatkowo wesprzeć budową targowiska, na którym sprzedajesz wyprodukowane (wyhodowane, wykute, wyciosane) towary – to szybkie źródło złota, a więc i nowych oddziałów.

Taka zmiana w sposobie, w jaki gra się teraz w Strongholda, możliwa jest też dlatego, że nowe, arabskie jednostki posiadają umiejętności oraz silne i słabe strony analogiczne do swoich normalnych, europejskich odpowiedników – być może tylko są nieco słabsze. Takich najemników jest w grze siedem rodzajów - zarówno walczących w zwarciu bezpośrednim, jak i rażących przeciwnika z daleka. Dwie najciekawsze z nich to łucznicy na koniach, którzy w doskonały sposób łączą daleki zasięg z umiejętnością szybkiego przemieszczania się po planszy oraz skrytobójcy, którzy potrafią np. zakraść się do zamku przeciwnika, w tajemnicy otworzyć jego bramy i wpuścić sprzymierzone wojska, a jeszcze przy okazji pokonać kilku wrogów bez wzbudzania alarmu.

Religia, tortury i browar

Poza wprowadzeniem arabskich najemników w tej wersji Strongholda nie pojawia się wiele nowych elementów. Udoskonalono i dopracowano natomiast kilka już istniejących. Najważniejszą zmianą tego typu są modyfikacje wprowadzone do systemu morale, określającego twoich poddanych. W oryginalnej Twierdzy wysokie podatki i niewielkie racje żywnościowe sprawiały, że wieśniacy byli nieszczęśliwi i opuszczali twoje królestwo. Podstawowym sposobem na przeciwdziałanie takim nastrojom społecznym było – poza zwiększaniem racji żywnościowych – stawianie budowli sakralnych. Kościoły i katedry kosztowały jednak bardzo dużo, w efekcie czego najlepszą, choć mało realistyczną taktyką, było budowanie dużo większej niż wymagana liczby farm, co umożliwiało wydawanie ogromnych, sutych i tuczących porcji, sprawiających, że każdy wieśniak i rzemieślnik czuł się najszczęśliwszą istotą na świecie.

W Crusaderze poprawiono ten system – religia kosztuje mniej, wieśniaków możesz także spijać browarkiem, więc o dobre samopoczucie poddanych jest dużo prościej. Ale nie chodzi tu tylko o to, by kmiotki były zadowolone – kiedy lud jest pijany i omamiony religią, możesz zbudować narzędzia tortur i represji (dyby, szubienice, itd.). Zwiększa to co prawda niezadowolenie poddanych – ale dzięki kościołom i dużym racjom współczynnik szczęścia nie spada poniżej zera – równocześnie jednak zwiększa efektywność rolników i rzemieślników oraz skuteczność wojów. Wiadomo - wizja trafienia w ręce kata zwiększa motywację do pracy w imię miłościwie nam panującego.

Salah ad-Din uwieczniony na średniowiecznej rycinie.

Saladyn tolerancyjny

W grze Stronghold: Crusader pojawiają się dwie postaci historyczne znane z okresu krucjat. Jedną z nich jest Saladyn I (Salah ad-Din), urodzony w 1138 sułtan Egiptu, z pochodzenia Kurd, syn emira Ajjuba. Od 1169 egipski Wezyr na dworze kalifa Adida z dynastii Fatymidów. 1171 zdetronizowawszy śmiertelnie chorego kalifa, objął władzę w Egipcie, rozciągając ją następnie także na Syrię, Damaszek, Aleppo, Nubię i Jemen. Założył dynastię Ajjubidów. Zreorganizował armię. Walczył także z krzyżowcami - 1187 rozbił ich wojska pod Hattin nad Jeziorem Tyberiadzkim i opanował Królestwo Jerozolimskie pozostawiając wojskom chrześcijańskim jedynie nadbrzeżne miasta: Tyr, Trypolis i Antiochię. 1189-1192 prowadził zwycięską wojnę z uczestnikami III krucjaty. Mimo klęsk Chrystusowych Rycerzy, tolerancyjny sułtan umożliwił chrześcijanom swobodny dostęp do miejsc kultu zarówno w Jerozolimie, jak i w innych miastach. Saladyn I zmarł w 1193. Wkrótce potem stał się wzorem cnót rycerskich, był popularny także w chrześcijańskiej Europie, a z jego postacią wiązano wiele legend.

Piksele w oazie

Dzięki modyfikacjom, poprawkom i nowym elementom Stronghold: Crusader to gra lepsza od oryginalnej Twierdzy - żywsza i bardziej emocjonująca. Najsłabszym jej elementem jest grafika, która nie zachwycała już w pierwszej części, teraz zaś, po premierze Warcrafta, Age Of Mythologies i Praetorians, wygląda jeszcze mniej efektownie. Engine się zestarzał – i mam nadzieję, że w oficjalnym Stronghold 2 zostanie on znacznie unowocześniony. Trzeba jednak przyznać, że mimo jego ograniczeń, grafikom udało się odtworzyć na ekranie klimat i obrazy kojarzone ze średniowiecznymi krucjatami. Oazy, niskie budowane z piaskowca budynki, arabscy wojownicy – wszystko to nadaje grze odrobinę egzotyki, którą trudno zaznać w codziennej rzeczywistości. Na pytanie – „Czy warto w to zagrać?" - odpowiadam zdecydowanie: „Warto!".

8

WYMAGANIA
Win: 98/ME/2000/XP
Procesor: PII 300
RAM: 128 MB
Akcelerator: 4 MB

Producent: Firefly Studios
Dystrybutor: Play-It

- ⊕ skupione na walce scenariusze!
- ⊕ kilka trybów gry dla początkujących i zaawansowanych graczy
- ⊕ zrównoważony model ekonomiczny
- ⊖ skupione na walce scenariusze?
- ⊖ średnia, podstarzała grafika

AUDIO 8
VIDEO 6
GRYWALNOŚĆ 9

http://stronghold.godgames.com/crusader

GATUNEK: AKCJA/TPP

Czarny Iwan

Kilka lat temu jedna ze stacji telewizyjnych wyświetlała serial animowany zatytułowany „Zmieniające się roboty". Tak właśnie przetłumaczono nazwę „Transformers". Dla tych, co nie widzieli, wyjaśniam, że tytułowe Transformersy były wielkimi robotami kroczącymi, które mogły zmieniać się w helikoptery, śmigłowce, wozy strażackie i latające dywany (tego ostatniego akurat nie jestem pewien:). W każdym razie były to maszyny uniwersalne, a do tego wyposażone w narzecza pukawek.

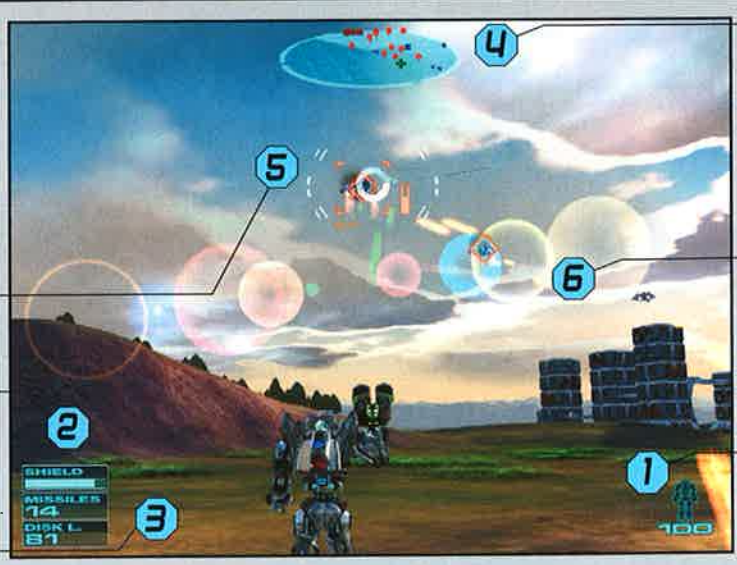
GUNMETAL

WAR TRANSFORMED

Podobne konstrukcje powstały w umysłach programistów z Yeti Studio. Gun Metal to gra akcji, która pierwsze kroki zrobiła na konsoli Xbox. Historia rozgrywa się w dalekiej przyszłości. Ludzkość została niemal doszczętnie wyniszczona przez agresywną, obcą rasę. Niedobitkom udało się uciec z Układu Słonecznego i założyć kolonię na odległej planecie, którą nazwano Helios. Z czasem planeta stała się dla mieszkańców nową Ziemią. Sielanka skończyła się jednak, gdy na horyzoncie pojawił się dawny agresor i najeźdźca. Tym razem ludzkość jest przygotowana o wiele lepiej. Walka jest nierówna, ale ludzie liczą na nową, niezwykle zaawansowaną broń - Havoc Suit. Jest to rodzaj 10-metrowego mecha, który posiada funkcję przeobrażenia w myśliwiec bojowy.

Robot lub myśliwiec

Mimo, że Havoc Suit jest sterowany przez człowieka siedzącego wewnątrz maszyny, rozgrywka toczy się jedynie w trybie TPP. Widzimy robota zza jego pleców, ale ponieważ kamery działają bardzo specyficznie, gracz ma praktycznie nieograniczoną swobodę w wyborze kierunku i sposobu obserwacji. Manewrując myszka można patrzeć z wysokości „oczu" maszyny, omiatając wzrokiem ziemię i najbliższe otoczenie. Sterując gryzoniem da się również zwiększyć dystans w ten sposób, że robot jest na drugim planie, a na pierwszy trafia panorama otoczenia. W swej pierwotnej postaci robot jest czymś w rodzaju kroczącego, ciężko opancerzonego czołgu. Sytuacja zmienia się diametralnie, gdy robot przechodzi w postaci Havoc Jet (odrzutowca). Zachowanie maszyny w tym trybie pozwala na zu-



Celownik z aktywnym dalmierzem i wskaźnikiem „życia" wrogiego statku. Statki, które znajdą się w zasięgu broni Havoc Suit, zostają wyróżnione kolorem i kształtem celownika.

Wskaźnik pancerza.

Licznik i nazwa broni pokładowej. Havoc Suit może operować jednocześnie dwoma rodzajami pukawek. Na pokładzie ma maksymalnie 4 systemy ogniowe.

Trójwymiarowy radar. Jednostki wroga oznaczone są czerwonym kolorem, sojusznicze niebieskim. Urządzenie namierzające zostało tak skonstruowane, że możemy określić, czy jednostka na radarze jest obiektem latającym, czy poruszającym się po ziemi. Poznamy także orientacyjną wielkość obiektu.

Obiekt zarejestrowany przez HUD już w zasięgu broni pokładowej. Należy zdecydować, czy atakować cel nr 5, czy też 6. W tym przypadku 5 jest zdecydowanie bliżej i to ten statek powinien zostać zniszczony w pierwszej kolejności.

Gun Metal w trybie Havoc Suit ma 100 punktów życia i dodatkowy pancerz. W trybie Havoc Jet osłony nie występują.

pełnie inne działania i taktykę walki. Myśliwiec jest bardzo słabo opancerzony, ale kompensuje to wielką zwrotnością.

Wrogów na pęczki

Tylko Gun Metal jest tak wszechstronną jednostką, ale wróg dysponuje za to dziesiątkami pancernych zagonów, piechotą, eskadrami myśliwców i bombowców, a także ciężkimi krążownikami. Jego taktyka jest standardowa. Pancernej szpicy towarzyszą myśliwce i ciężkie transportowce, które wykorzystują zmasowany atak wsparcia do wyładowania piechoty. Każdy transporter jest opancerzony i dobrze uzbrojony, tak więc nieczęsto udaje się strącić maszyny przed lądowaniem (tym bardziej, że trzeba toczyć regularne bitwy powietrzne z eskadrami myśliwców). Po lądowaniu transporter zamienia się w gniazdo obrony przeciwlotniczej, dlatego niekiedy warto zmienić taktykę i po przerzedzeniu szeregów wroga w powietrzu wykorzystać przewagę robota na ziemi.

Rozkazy są jasne

Misje, które oczekują na gracza, to bardzo standardowe zadania. W tym wypadku, twórcy nie stworzyli nic nowatorskiego. Eskorta konwojów, obrona miast, zlikwidowanie kolumny wrogich wojsk, osłona dywizji sojuszniczych i tym podobne, znane z wielu innych gier. Tym niemniej misje są przemyślane, dobrze zrealizowane, zmuszają do błyskawicznego podejmowania decyzji i ciągłej zmiany strategii. Bywa ciekawe, jak np. w etapie, w którym trzeba oczyścić z min drogę dla konwoju. Sieć głębokich dolin jest całkowicie zaminowana. Są trzy konwoje, podążające różnymi trasami. Żeby zdążyć, konieczna jest szybkość, którą ma myśliwiec. Manewrowanie tą maszyną w wąskich jarach to niezła zabawa. Dodatkowym utrudnieniem są stanowiska niezwykle silnych laserów umieszczone na szczytach gór. Aby ich uniknąć, trzeba lecieć nisko nad ziemią. Miny zaś są... zawieszone w powietrzu, przegradzając drogę...

Gruba Berta i nie tylko

Masa broni, ładne widoczki, spora grywalność. Dla zwolenników bezpardonowych wojen i zgiełku bitewnego, bez zbędnego balastu statystyk, charakterystyk postaci itp.

W każdej ze swych postaci Metal Gun ma do dyspozycji cztery rodzaje uzbrojenia. Kolejne zwycięskie batalie powodują, że w arsenale pojawiają się nowe typy broni, ale nie zmienia to liczby typów pukawek, które można zabrać na pokład. Początkowo do dyspozycji gracza są tylko karabiny maszynowe i działko przeciwlotnicze dla robota kroczącego oraz szybkostrzelne działko oraz niezbyt silne rakiety dla myśliwca. Ilość typów uzbrojenia zmienia się bardzo szybko. Pojawiają się nowe rakiety, torpedy, działa jonowe, bomby burzące itd. Na najwyższym stadium rozwoju technologicznego można załadować na pokład broń energetyczną w rodzaju Pulse Cannon, Trident - czyli trzy rakiety w salwie o ogromnej sile niszczącej, Dispersion Rifle - broń, która zrywa wiązania atomowe i dosłownie rozprasza materię wroga. Dla myśliwca bojowego przewidziano

JEDNOSTKI WROGA

Infantry (piechota)

Żołnierze piechoty są sześciokrotnie mniejsi od Gun Metala. Nie stanowią dla niego większego zagrożenia. W grupie jednak mogą być niebezpieczni. Powersuit to ciężka piechota, nieco silniejsza i lepiej uzbrojona.

Ground tanks (ciężkie czołgi)

Są bardzo powolne, dzięki czemu stanowią stosunkowo łatwy cel. Jednak zniszczyć te maszyny nie jest prosto, bowiem dzięki dużej sile ognia ostrzeliwują się bardzo skutecznie. Dodatkowym atutem tych czołgów jest bardzo grubý i wytrzymały pancerz. Powersuit to ciężka piechota, nieco silniejsza i lepiej uzbrojona.

Hover tanks (opancerzone poduszkowce)

Cięższym pancerzem i mniejszą siłą ognia okupiono dużą prędkość tych maszyn. Kolumna Hover tanks stanowi jednak bardzo duże zagrożenie. Trudne do trafienia i mobilne dysponują dwoma, szybkostrzelnymi działami. Aby nie zostać przez nie zaskoczonym, należy cały czas śledzić obraz na radarze.

Fighter craft (myśliwiec)

Szybkie i zwrotne maszyny zostały wyposażone w podwójny system szybkostrzelnych działek pokładowych. Zabójcze dla instalacji i piechoty, groźne również dla nie eskortowanych bombowców. Dla Metal Guna stanowią zagrożenie w większej grupie, a ponieważ zazwyczaj atakują całymi eskadrami, trudno się z nimi uporać.

Armored personnel carrier (opancerzony transporter)

Niezwykle ciężko opancerzony, latający transportowiec porusza się bardzo wolno, jednak dzięki potężnemu uzbrojeniu jest praktycznie latającą fortecą. Jedyny słaby punkt tej maszyny to jej szeroki brzuch. Jeżeli jednak APC wyląduje, nie dość, że wyląduje oddział piechoty, dodatkowo przemieni się w stanowisko obrony przeciwlotniczej.

Gun Metal to niezwykle dynamiczna gra akcji. Niekiedy aż za szybka.

CD-ACTION 06/2003

8

WYMAGANIA
Win: 98/ME/2000/XP
Procesor: PIII 800
RAM 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Yeti Studios
Dystrybutor: Rage Software

- ⊕ dwa w jednym
- ⊕ grafika i lokacje
- ⊕ pukawki
- ⊖ brak save game w trakcie gry
- ⊖ rzadko, ale jednak - przenikanie się obiektów
- ⊖ brak multi

AUDIO 7
VIDEO 8
GRYWALNOŚĆ 8

www.gun-metal.com

Gun Metal

równie zabójcze zabawki. Nazwa - Photon Storm - mówi sama za siebie. Wszystkich rodzajów broni jest 20, podstawowe nie mają limitu amunicji.

W działaniu każda z broni prezentuje się nieco inaczej. Smugi po kulach z działka Vulcan czy ślad spalin na niebie w wypadku rakiet to standard, ale za to efekty powstające przy zderzeniu pocisków z celami robią spore wrażenie. Olbrzymie kule ognia rozrzucone na setki metrów, fragmenty wrogich statków, płonące wraki, wybuchające zbiorniki paliwa. W niektórych misjach całe połacie terenu wyglądają jak po erupcji wulkanu. Oczywiście większość neutralnych obiektów na planszach (jak np. wioski i pola) również można zniszczyć i podpalić.

Ładnie tu

Lokacje nie są tak wielkie, jak się wydaje, kiedy lecimy między pierzastymi chmurami. Niekiedy zdarza się, że myśliwiec nagle skręca o 180 stopni, co oznacza, że doleciał do granicy strefy. Hm. Nie są to częste przypadki, więc wrażenie przestrzeni jest niemal pełne. Kilkanaście misji rozgrywa się na różnorodnych obszarach (8 odmiennych środowisk). Przeważają górzyste, rozległe krainy, gęsto zalesione i poprzetykane niewielkimi wioskami. Są również głębokie doliny z siecią rzek i jezior, zurbanizowane obszary fabryczne, słoneczne i monotonne pustynie, a także zimowe scenerie. Boje toczą się w jasnym słońcu, ale i o zmierzchu czy też tuż przed świtem. Niebo, chmury, gwiazdy, tereny są dopracowane i szczegółowe. Olbrzymie wrażenie zrobiło na mnie pole zboża, na którym wylądowałem. Przede mną roztaczał się widok na żółte łany, kłosów było miliony. Lekki podmuch kołysał łanami, pełen realizm.

Gra wykorzystuje wszystkie efekty kart z rodziny GeGorce 3/4/FX oraz możliwości pakietu DirectX 9.0. Efekt, jaki osiągnięto, widzicie na obrazkach, ale wrażenie podczas gry jest o wiele większe. Wizualnie jest lepiej niż dobrze, a jedyne zastrzeżenie, jakie miałem, to „wpadanie" robota we wraki sterczące na pobojowisku (przenikanie obiektów).

Top Gun

Gun Metal to niezwykle dynamiczna gra akcji. Niekiedy aż za szybka - ciągłe poganianie gracza w niektórych misjach bywa męczące. Niestety, nie można zapisać gry w trakcie realizacji scenariusza. Większość zadań podzielona jest na kilka etapów, bywa więc, że po odfajkowaniu kilku wątków misji i przypadkowej śmierci trzeba wszystko zaczynać od początku. Nie ma też w Gun Metal opcji multi, a szkoda.

Generalnie gra jest jednak bardzo dobra. Dużo mięsa armatniego, masa świetnych broni, ładne widoczki, spora grywalność. Dla zwolenników bezpardonowych wojen i zgiełku bitewnego, bez zbędnego balastu statystyk, charakterystyk postaci itp. Gun Metal będzie świetną grą. Jeśli dobrze czujesz się w tych klimatach, może lecieć do sklepu, na pewno się nie zawiedziesz.

Poczuj się jak w bolidzie!!!

COMPRESSOR SUPREME

kierownica kompatybilna z PS2/PSX/PC USB

Nie daj się nabrać na podróbki. Kup oryginał w dobrej cenie!!!

- ★ kąt obrotu 180 stopni
- ★ kompatybilna ze wszystkimi grami (starymi i nowymi)
- ★ w pełni programowalne przyciski
- ★ programowalna, 4-kierunkowa skrzynia biegów i hamulec ręczny
- ★ programowalne, analogowe pedały hamulca i gazu
- ★ wibracja działająca na wszystkich platformach i w każdej wersji Windows
- ★ nowoczesne, lepsze technologie i materiały, testowane na prawdziwych torach wyścigowych
- ★ wyważona i stylowa kolorystyka - dzieło projektantów od McLarena i Porsche'a
- ★ wysuwany trzpień i 3 kąty pochylenia kolumny kierownicy
- ★ podstawa, którą można umieścić na stole i pomiędzy nogami Tego nie ma konkurencja!!!

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Converter PSX/PS2 to PC USB

Dzięki niemu staje się możliwe podłączenie do komputera PC kierownic i PAD-ów z PSX i PS2; przenosi wibracje, Force Feedback oraz impulsy ze wszelkich przycisków i manetek.

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk"
dostawa w 24 godziny
tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00
Sklep internetowy: www.hawk.com.pl

TechnoLogy Innovation

multimedia MANTA

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim:
MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

action PLUS
MAGAZYN ZAWODOWYCH GRACZY
najlepsze solucje
najlepsze poradniki
recenzje najnowszych gier
www.actionplus.com.pl
SZUKAJ W KIOSKACH!!!

Ubranko na miarę!

Tom Clancy's

RAINBOW SIX 3 RAVEN SHIELD

PL
PROFESJONALNA
POLSKA WERSJA

16:25

ŻADNEGO KOMPROMISU

KONIEC TERRORU

POPROWADŹ ZESPÓŁ RAINBOW

ORYGINALNA I NAJLEPSZA GRA STAŁA SIĘ NIEDOŚCIGNIONA

Zamów już dziś w sklepie

www.mig.pl

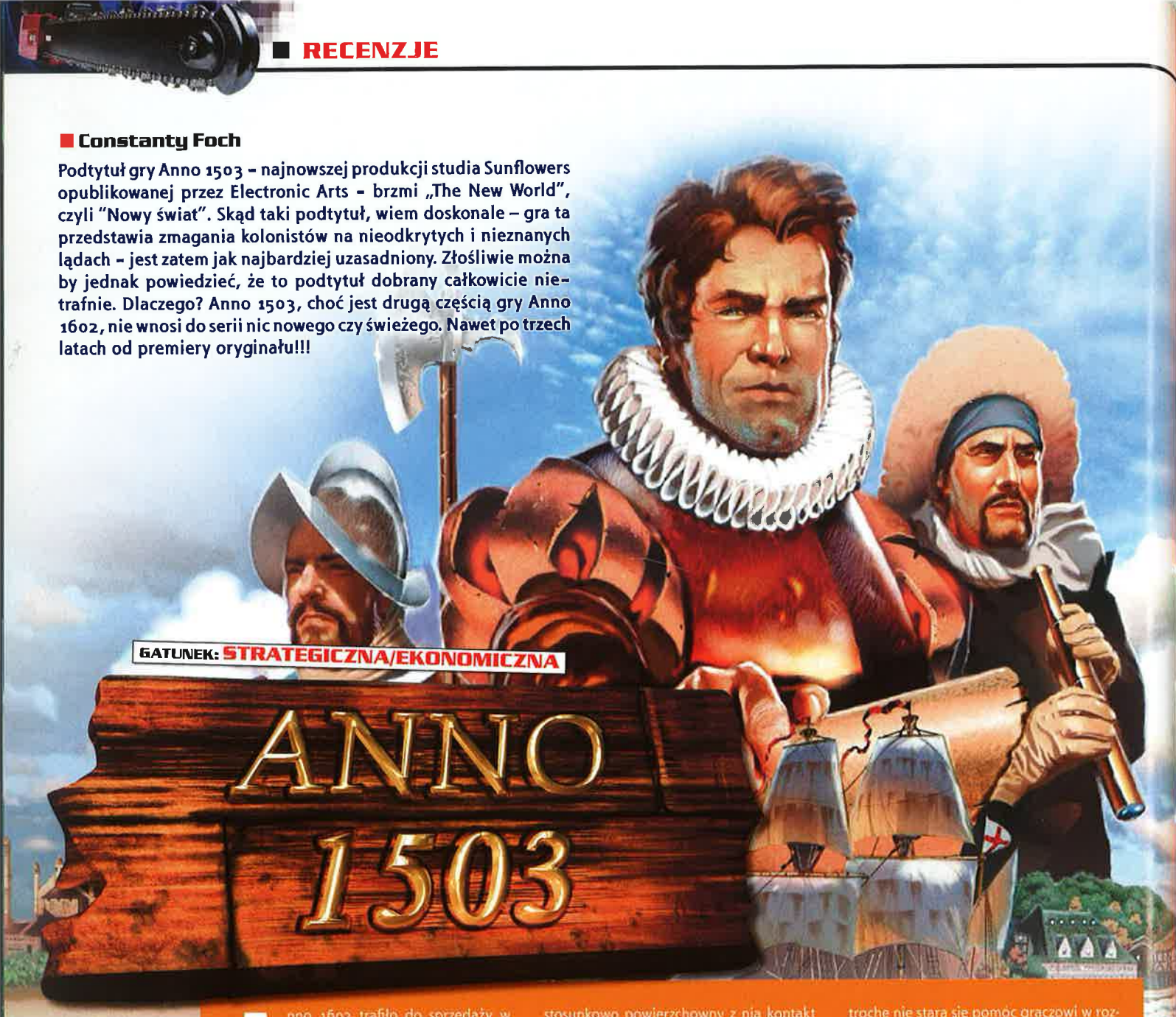
www.play-it.pl

Play It On ubi.com

© 2003 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Rainbow Six Raven Shield is a trademark of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company.

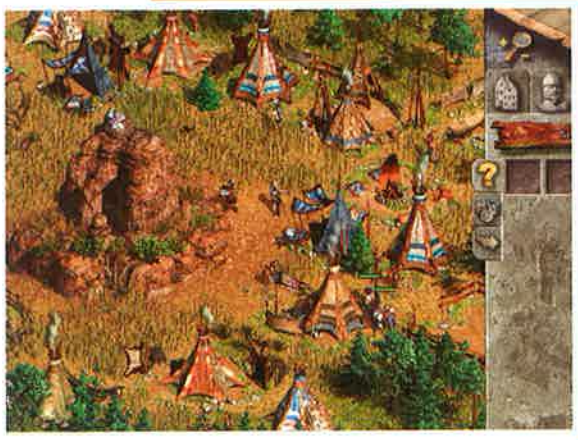
Constanty Foch

Podtytuł gry Anno 1503 – najnowszej produkcji studia Sunflowers opublikowanej przez Electronic Arts – brzmi „The New World", czyli "Nowy świat". Skąd taki podtytuł, wiem doskonale – gra ta przedstawia zmagania kolonistów na nieodkrytych i nieznanych lądach – jest zatem jak najbardziej uzasadniony. Złośliwie można by jednak powiedzieć, że to podtytuł dobrany całkowicie nietrafnie. Dlaczego? Anno 1503, choć jest drugą częścią gry Anno 1602, nie wnosi do serii nic nowego czy świeżego. Nawet po trzech latach od premiery oryginału!!!



GATUNEK: STRATEGICZNA/EKONOMICZNA

Anno 1602 trafiło do sprzedaży w 1999 roku, odniosło spektakularny sukces w Niemczech (tam mieści się studio Sunflowers) i zwróciło uwagę recenzentów oraz graczy w kilkunastu innych krajach, w tym Polsce. Mimo że jestem fanem tego typu gier, czyli RTS-ów skoncentrowanych bardziej na budowie niż na działaniach wojennych, Anno 1602 jakoś umknęło mojej uwadze – rozegrałem kilka misji, zapoznałem się z ogólnym charakterem gry, ale nie powiedziałbym, że wciągnąłem się w nią bez reszty. Ten stosunkowo powierzchowny z nią kontakt jednak wystarczył, abym po uruchomieniu Anno 1503 przeżył deja vu – obie gry są niemal identyczne pod względem grafiki. I nie tylko...



Stary nowy świat

Lista podobieństw pomiędzy Anno 1503 a Anno 1602 jest bardzo długa, ciągnie się właściwie bez końca. Poza bardzo podobną grafiką - twórcy gry przenieśli do Anno 1503 identyczny mechanizm rozgrywki, zbliżone są rozwiązania w zakresie handlu, wydobycia surowców, dyplomacji czy prowadzenia wojen. Wraz z nimi do nowej części gry przeniesiono kilka dość poważnych błędów, których można było uniknąć, oraz kilka elementów niezmienionych, które już w pierwszej części prosiły się o udoskonalenie i rozwinięcie. Byście nie pisali w listach, że CDA zatrudnia gołosłownych recenzentów – oto opis kilku z tych niedorobek.

Anno 1503 niestety nie wnosi nic nowego a ponadto powtarza błędy Anno 1602. Do tego tylko w minimalnym stopniu ma poprawioną oprawę audio-wizualną.

Przede wszystkim gra jest bardzo złożona i udostępnia mnóstwo opcji, natomiast ani trochę nie stara się pomóc graczowi w rozgrywce, ba - nawet ją utrudnia. Interfejs Anno 1503 jest niewygodny oraz mało intuicyjny, co w niektórych fragmentach gry wyraźnie obniża jej wartość – szczególnie jest to odczuwalne podczas walki, nad którą trudno tu zapanować czy zamienić ją w coś więcej niż tylko chaotyczne klikanie jednostek przeciwnika.

Anno 1503 ma również inną, choć podobną, przypadłość – o wielu ważnych wydarzeniach zupełnie nas nie informuje i jeśli akurat nie ma cię w odpowiednim miejscu mapy, możesz je przeoczyć. Tak się dzieje na przykład wtedy, kiedy walą się postawione przez ciebie budowle. Kilka razy zdarzyło się, że długo nie mogłem zorientować się, co powstrzymuje rozwój mojej kolonii - do czasu, aż najechałem na rzadziej oglądany fragment mapy, na którym w gruzach leżały jakieś budowle pełniące ważną rolę w łańcuchu produkcyjnym. Gra nie informuje cię też o powodach przestojów w produkcji takich czy innych dóbr, nie pokazuje również komunikatu wyjaśnia-

jącego, dlaczego nie możesz zbudować danego budynku.

Niewygodny, zaplątany interfejs i brak właśnie tych podstawowych informacji sprawiają, że przez grę po prostu trudno przebrnąć, trudno się w nią wgryźć. I jeszcze jedno – jest ona tak skonstruowana, że można się w niej „zaciąć" bez wyjścia. Dzieje się tak wtedy, kiedy np. na mapie nie masz kontrahentów, którzy sprzedaliby ci narzędzia, a samodzielnie nie możesz ich wyprodukować, bo brakuje ci narzędzi, aby postawić kuźnie dla kowali (produkujące właśnie owe narzędzia). Błędne koło to podstawowy problem developerów i właściwie nie powinien się on już powtarzać, szczególnie biorąc pod uwagę to, że sztuka tworzenia gier ma już ponad ćwierć wieku. Wstyd!

Nowy wspaniały świat

Anno 1503 dobitnie pokazuje, jak istotną rzeczą w odbiorze jest tak w sumie drobny element jak interfejs oraz jak ważne jest dbanie o gracza i ułatwienie mu zabawy. Gdyby dopracować te elementy gry, można by nawet przymknąć oko na oprawę graficzną i dźwiękową – Anno 1503 oferuje bardzo przyzwoite wyzwanie wszystkim tym graczom, którzy zdecydują się poświęcić jej czas. Symulacja funkcjonowania zamorskich kolonii w pierwszych latach XVI wieku zdaje się tutaj bardzo wierna historycznym realiom i odpowiednio przedstawiona (kilkadziesiąt surowców i produktów!!!), by zapewnić wiele godzin zabawy miłośnikom tego rozdziału rozwoju ludzkiej cywilizacji.

Tak wyglądają początki – statek kolonistów zacumowany u brzegu i kilka podstawowych budynków.

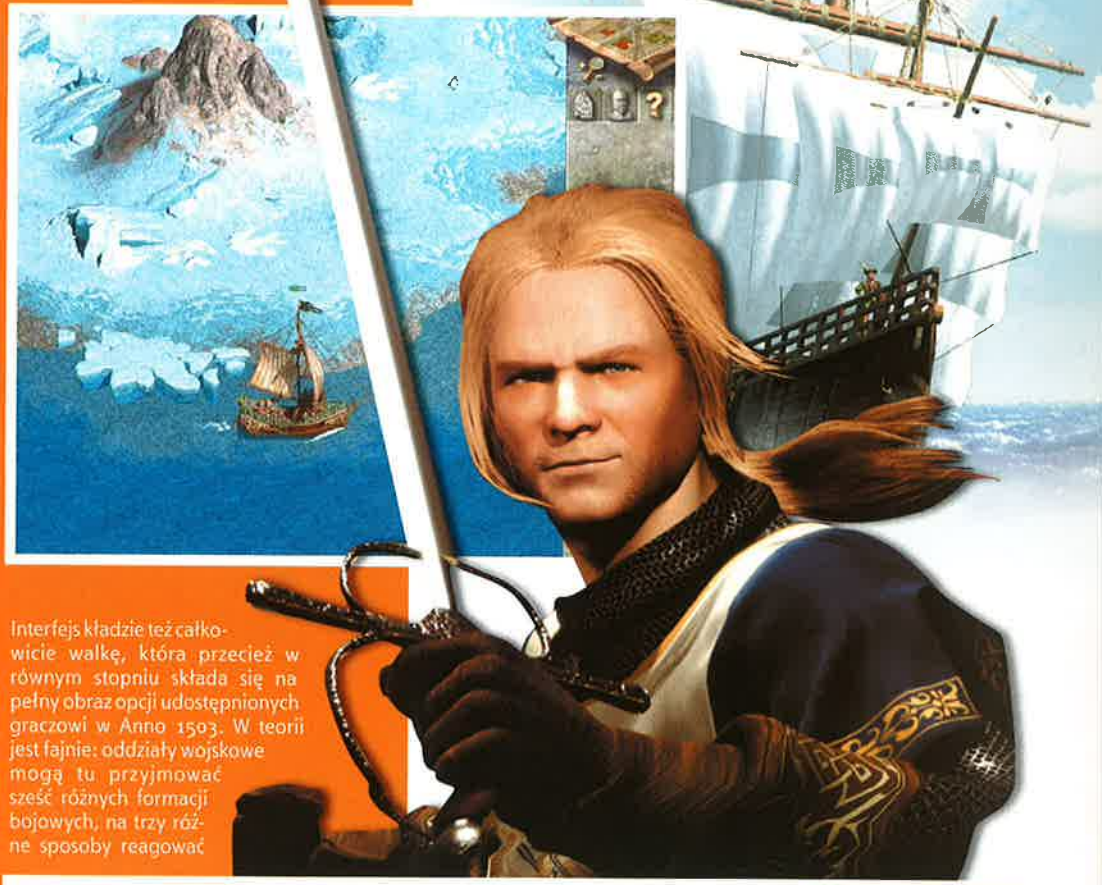
W najbardziej podstawowej postaci Anno 1503 to zabawa w zarządzanie osadą kolonizatorów i prowadzenie gospodarki w jej ówczesnej, szczątkowej formie, wzbogacona jednak o odkrycia geograficzne, dyplomację i działania wojenne. Poza dbaniem o rozwój i wzrost kolonii, równie ważne jest tutaj nieustające eksplorowanie świata zewnętrznego – i to z dwóch powodów. Po pierwsze, pozwala to odnaleźć złoża nowych, wcześniej niedostępnych surowców, po drugie zaś - umożliwia nawiązanie kontaktów zarówno handlowych, jak i militarnych z innymi cywilizacjami. Tu, objawia się kolejna drobna niedoróbka gry – cywilizacja reprezentowana przez gracza jest jedynie opisana wybranym z kilku proponowanych kolorem (sic!), podczas gdy twoi kontrahenci mogą należeć do 9 określonych nazwą (np. Aztecy, Mongołowie) cywilizacji, z własnymi budowlami, jednostkami itd. O ile lepsza byłaby ta produkcja, gdybyś i ty mógł prowadzić nie „zielonych", a np. Franków czy Genuińczyków?

A.D. 1503

Rok 1503 pojawia się tu nieprzypadkowo w tytule gry – w tym właśnie roku wielkie wyprawy do Afryki prowadził Vasco da Gama, wielki żeglarz i odkrywca, któremu ówczesny świat zawdzięczał m.in. wyznaczenie morskiej drogi do Indii. W 1503 roku Gama - stojąc na czele flotylli składającej się z 13 okrętów wojennych - założył forty i kolonie handlowe w Somalii i Mozambiku, za co w tym samym roku w nagrodę za zasługi dla korony portugalskiej otrzymał tytuł hrabiego de Vidigueira.

W tym samym roku zmarł z kolei inny wielki odkrywca - Diaz Bartolomeu, który wsławił się tym, że jako pierwszy dotarł do Przylądka Dobrej Nadziei.

Vasco da Gama na XVI-wiecznej rycinie.



Interfejs kładzie też całkowicie walkę, która przecież w równym stopniu składa się na pełny obraz opcji udostępnionych graczowi w Anno 1503. W teorii jest fajnie: oddziały wojskowe mogą tu przyjmować sześć różnych formacji bojowych, na trzy różne sposoby reagować

Interfejs Anno 1503 jest przesadnie skomplikowany i mało intuicyjny. Zobaczcie zresztą sami...

9 Widok główny - w dużym przybliżeniu wygląda nawet ładnie, ale gra jest wtedy utrudniona, bo widzisz jedynie niewielki obszar mapy. Po oddaleniu grafika traci swój urok.

8 Informacje o skarbcu – czyli liczba posiadanych przez ciebie sztuk złota.

7 Informacje o surowcach – znajdujących się w twoich magazynach. Jeśli coś (np. narzędzia) załadowane są na statek, już ich tu nie zobaczysz.

6 Liczba kolonistów

5 Informacje o zasobach naturalnych - występujących na wysepce, na której leży kolonia

4 Ekran pomocy - niewygodny w obsłudze, oparty wyłącznie na tekście.

1 Opcje mapy – w miarę standardowe i czytelne – zoom widoku głównego, zoom mapy, obracanie mapy.

2 Panele menu głównego – dostęp do panelu budowy, informacji i opcji gry.

3 Dodatkowe opcje wybranego panelu – w przypadku panelu budowy poszczególne kategorie budowli. Ikonki są nieczytelne, a ich przeznaczenie nie zawsze oczywiste (patrz np. ikonki 4 i 6 od góry). To duży problem panelu opcji dodatkowych.

By chronić kolonię, warto otoczyć ją grubym murem – wystarczy, dopóki przeciwnik nie opracuje maszyn oblężniczych.

na przeciwnika (passive, normal, aggresive), korzystać ze specjałów, takich jak Bellony czy płonące strzały, działa, katapulty, a nawet machiny oblężnicze. Niestety walka z interfejsem pochłania więcej czasu niż walka z przeciwnikiem - tym bardziej że wierni graczowi żołnierze - podobno, wykonują polecenia z opóźnieniem i niezbyt dokładnie, przy tym (zbyt dużo nalewki z tawerny?) ochoczo utykają na większości przeszkód terenowych, takich jak drzewa czy budynki. W takich warunkach trudno poprowadzić rozsądną batalię, choć przyznać trzeba, że przy odrobinie zaparcia jest to możliwe, zaś mnogość zagrywek ofensywno-defensywnych równoważy przynajmniej część wspomnianych niedoróbek.

Świat niezbyt nowy, ale za to brzydki

Grafika w Anno 1503 niestety nie należy ani do najładniejszych, ani nawet do szczególnie estetycznych. Momentami nie do końca nawet spełnia wyznaczone jej zadanie – w grze ważne jest to, by budowle stały zwrócone wejściem do drogi, tyle tylko, że tu dopiero w największym przybliżeniu (zbyt dużym, by było wygodne) można próbować domyślić się, gdzie jest wejście do stawianej właśnie konstrukcji. Poza tym oprawa graficzna zbyt nachalnie przypomina tę z Anno 1602 - a przypomnę jeszcze raz, że obie gry dzielą aż 3 lata różnicy, co w zakresie technologii graficznych jest niemal całą epoką.

Jeśli zaangażujesz się w tę rozgrywkę i przełamiesz, by poznać zasady nią rządzące, bez wątpienia znajdziesz tu złożoną symulację o wielu obliczach.

W Anno 1503 naprawdę ładne są tylko animowany filmik otwierający grę oraz morska woda, co akurat jest o tyle dobre, że większość scenariuszy rozgrywa się na mniejszych i większych wysepkach, zatem wody jest zazwyczaj dość dużo. Ci, którzy pamiętają Anno 1602, mogą się natomiast poczuć całkowicie zignorowani przez zespół dźwiękowców studia Sunflowers – wyobraźcie sobie, że w Anno 1503 wykorzystano te same głosy (np. potwierdzenia rozkazów), co w Anno 1602. Może to tylko moja szwankująca pamięć, ale jest w tej grze jeden mówiony komunikat wypowiedziany bardzo specyficznym głosem, z charakterystycznym akcentem – zapamiętałem go z Anno 1602, a tu usłyszałem ponownie. W połączeniu z zestawem kilkunastu nijakich i banalnych melodyjek „z epoki" sprawia to, że udźwiękowienie Anno 1503 muszę ocenić najniżej spośród tych z kilkunastu ostatnio recenzowanych gier.

Nie tak dawno trafiłem na grę, która - choć miała w tytule dwójkę - nie zmieniła właściwie nic w oryginale. Tyle tylko, że tamta produkcja już od pierwszej odsłony była wyśmienita: mowa o grze Rollercoaster Tycoon. Tymczasem Anno 1602, mimo że miała wiele ciekawych pomysłów i duży potencjał, wymagała szeregu poprawek. Anno 1503 niestety ich nie wnosi oraz powtarza błędy oryginału i tylko w minimalnym stopniu udoskonala oprawę audio-wizualną.

Werdykt

Jeśli zaangażujesz się w tę rozgrywkę i przełamiesz, by poznać (bez pomocy komputera!) zasady nią rządzące, bez wątpienia znajdziesz tu złożoną symulację o wielu obliczach – dla większość graczy jednak dużo lepszym wyborem będzie - jak sądzę - któryś z bezpośrednich konkurentów Anno 1503. W porównaniu z nimi Anno 1503 przegrywa bowiem na całej linii – jest brzydsze, wtórne, niewygodne w sterowaniu, a przez to wszystko po prostu dużo mniej grywalne.

6

WYMAGANIA
Win: 98/ME/2000/XP
Procesor: PII 500
RAM: 128 MB
Akcelerator: 16 MB

Producent: Silverback
Dystrybutor: DreamCatcher

- ⊕ duży stopień złożoności symulacji
- ⊕ ciekawa tematyka
- ⊖ grafika
- ⊖ ścieżki audio z Anno 1602
- ⊖ niewygodny interfejs
- ⊖ dużo drobnych niedoróbek i baboli

AUDIO 3
VIDEO 6
GRYWALNOŚĆ 6

www.1503ad.com

Anno 1503

Bitwy morskie to jeden z ciekawszych elementów Anno 1503, którego nie mają konkurencyjne tytuły.

Na odkrywanych przez ciebie lądach jest mnóstwo zwierząt – także tak egzotyczne jak słonie czy żyrafy!

COMMAND & CONQUER GENERALS

Z wierzchu wygląda toto niczego sobie – omiatam wzrokiem pokój zawalony pustymi kartonowymi pudełkami po grach, a których nie mam serca wyrzucić – i cieszę się, że Generals zajmuje jedynie niewielkie pudełko na DVD. Szkoda tylko, że jest w nim uchwyt na jedną płytę, druga musi zadowolić się spoczywaniem w kopercie. Oprócz cedeków plastykowa skarbnica kryje czarno-białą instrukcję oraz ładne kolorowe plansze przedstawiające schemat rozbudowy bazy oraz drzewko jednostek, spis klawiszy, a także zbiór wskazówek i podpowiedzi dla każdej ze stron rozgrywki.

Pepin Krootki

GATUNEK: RTS

Nowością jest tu częściowe spolszczenie samej gry, które dotyczy wyłącznie pojawiającego się w niej tekstu. Jednostki nadal zwracają się do nas po angielsku i w tymże języku odczytywane są wszelkie komunikaty. Ponieważ ich treść wyświetlana jest również w formie polskiego tekstu, ze zorientowaniem się w sytuacji na polu bitwy nikt nie powinien mieć problemu. Zastrzeżenia budzi nie tyle brak spolszczenia tekstu mówionego (na czym dystrybutor z pewnością zaoszczędził nieco grosza), lecz stosunkowo nieczytelna czcionka. Jak wiadomo, po przetłumaczeniu z angielskiego tekst zyskuje sporo na objętości, więc miejscami - aby go jakoś upchnąć na ograniczonej przestrzeni - trzeba było nieźle zagęścić czcionkę.

Próżno oczekiwać chwili, gdy dystrybutorzy gier wpadną na zgoła genialny pomysł i zatrudnią na stały etat profesjonalnego korektora, a spolonizowane wersje gier przestaną nam się nieodłącznie kojarzyć z błędami oraz literówkami. Rzecz jasna, nie uniknięto ich przy pracy nad polską wersją Generals. Piechotę rakietową zastąpiła tu - dziwnym trafem - „piechota przeciwrakietowa", której zadaniem jest, jak czytamy dalej „zwalczanie czołgów, zwalczanie lotnictwa, zdobywanie terenów zabudowanych" (i tak dobrze, że nie nazwano tego cuda piechotą „przeciwterenowo-zabudowną"). ;) Dostało się także snajperom występującym tu jako „tropiciele" (dlaczego nie „traperzy"? Howgh!). Tłumaczowi najwyraźniej spodobało się to słowo, bo w grze spotkamy nawet „tropicieli czołgów". Z tymi ostatnimi radzę nie zadzierać, gdyż „fanatyczny tropiciel czołgów może umieścić na pojeździe ładunek dynamitu, który zwali czołg z gąsienic". Auć. To boli!

Po zgłębieniu instrukcji stopniowo weryfikowałem własne wiadomości na temat sztuki wojennej. Sztab - jak się okazuje: „jest źródłem buldożerów", a nie - jak do tej pory sądziłem - ośrodkiem dowodzenia i centrum planowania. Swoistą osobliwością natury technicznej jest niewątpliwie „działko czterolufowe, składające się z czterech ciężkich karabinów maszynowych". Na całe szczęście strona przeciwna nie musi się obawiać owego ziejącego ołowiem monstrum, albowiem ma „możliwość budowania niewidzialnych myśliwców na lotnisku". Jak czytamy dalej - działko Gatling to „nieprzyjemny karabin maszynowy" (ponieważ - jak powszechnie wiadomo - może być przyczyną wielu dokuczliwych dolegliwości. Mimo wszystko ja tam wolę przyjemne karabinki pachnące fiołkami i delikatne w dotyku, bo obszyte króliczym futerkiem). Polecam też zwrócić uwagę na miny, które „gdy zostaną wprowadzone w dowolnym budynku chińskim, otaczają dany obiekt" (po czym, jak mniemam, biorą go do niewoli?). Tak to przynajmniej wygląda „z punktu widzenia rządu pekińskiego" (a nie „rządu w Pekinie"? Pekińska to może być najwyżej kapusta). ;)

Polonizacja byłaby - moim zdaniem - o wiele bardziej udana, gdyby osoba za nią odpowiedzialna po prostu przetłumaczyła dosłownie tekst, miast niepotrzebnie przeciążać szare komórki i tworzyć pretensjonalne farmazony. Nie wiem jak dla was, ale dla mnie 'particle cannon' jest po prostu działem cząsteczkowym, a nie żadnym tam „miotaczem cząstek". Początkowo zdziwiła mnie również „e-kradzież pieniędzy", lecz skoro w prasie branżowej niedawno czytałem o czymś, co zwie się „e-bankowość"... Podobnych przykładów znalazłoby się jeszcze więcej, lecz na dobrą sprawę w niczym nie utrudniają one gry, więc dajmy sobie z tym spokój.

Inaczej rzecz wygląda w przypadku treści odpraw przed misją, których przekład zmusza skołowanych graczy do postawienia sobie pytania: „co autor miał na myśli?". By daleko nie szukać - wkrótce po rozpoczęciu kampanii amerykańskiej zobligowani jesteśmy wypełnić następujące cele „AŚW posiada deszcz SCUD-ów" (i co z tego? Tu powinien być tryb rozkazujący czy orzekający? Jaka w tym nasza rola?) albo „przywódcy AŚW umknęli do Jemenu" (no, skoro umknęli, to już po ptokach... Ale nadal nie wiem, co mam robić). Chociaż w trakcie misji w końcu wychodzi na jaw, czego się od nas oczekuje, pewien niesmak mimo wszystko pozostaje. C&C Generals to bardzo dobra gra, aliści jej polska wersja raczej nie zwali graczy z nóg, a co dopiero czołgu z gąsienic...

5

WYMAGANIA
Win 98/ME/2000/XP
Procesor: PIII 800
RAM: 128 MB
Akcelerator: min. 32 MB

Producent: EA Games
Dystrybutor: Cenega Poland

⊕ jeśli zupełnie nie znacie angielskiego, zawsze jest to jakieś ułatwienie

⊖ brak spolszczenia tekstu mówionego
⊖ to być po polskiemu!

www.generals.ea.com

Zwala z gąsienic?! :)

Era Imperiów Dwa

mGamer

- Strzałka, Mieciu, jak leci?
- E tam, stara bida. Szukasz czegoś konkretnego?
- Wiesz, właściwie tak. Masz tego Ejdża 2 czy jakoś tak?
- Czekaj, czekaj, gdzieś tu to widziałem... O, nawet jest płytka. Zaraz ci znajdę jakieś pudełko. Chwila, moment - szefie.
- No i okładki do tego dorzuć...
- Się wie. Będziesz musiał tylko trochę dociąć, bo coś tu mi nie wyszło. I przeprasować nie zaszkodzi.
- To jaka dzisiaj „cena promocyjna"? Dyszka?
- Będę stratny, ale dla stałego klienta czasem można. Tak w ogóle to nie chcesz Doom III? Chłopaki wczoraj przywieźli.
- Na tym GTA 3 od ciebie był jakiś wirus chyba. Komp mi teraz chodzi tak wolno, że pewnie nawet Ejdż ledwo co ruszy.
- Wirus? No, co ty! Pewnie od jakiejś płytki z gazety złapałeś. U nas towar zawsze czysty!

Nareszcie w domu. Sam na sam z nowym nabytkiem. Zgoda - nie za cieplutki to towar - gra sama w sobie przebojem ostatnich miesięcy nie jest, a płytka (co widać i czuć) sporo na stoliku wyleżała. Ale co tam, mój napęd zaraz weźmie ją w obroty i równo ogrzeje laserowym światłem.

Age of Empires 2 to bezsprzecznie jedna z najlepszych gier strategicznych minionej dekady. Niestety wersją angielską z jasnych powodów nie mógł cieszyć się każdy amator gatunku. Wykorzystali to nasi „zabugowi" przyjaciele i opracowali spolszczenie na miarę własnych sił. Nie jest to może lokalizacja wzorcowa, ale przecież na pewne niedociągnięcia można przymknąć oko. Czyż nie?

Ynstalujemy!

Instalacja - z czego jestem wielce rad - przebiega raczej bezproblemowo. W paru miejscach pojawić się może jakieś niezrozumiałe okienko dialogowe, lecz łatwo się z tym uporać - stosując zasadę, że jeśli nie wiadomo, co kliknąć, należy kliknąć „Tak". Autorzy lokalizacji wykazali się też sporym poczuciem humoru, np. uznając formowanie armii za typowy przykład budownictwa (ten i kilka równie udanych gagów dostrzeżecie podczas kopiowania plików). I to się ceni! - oryginalna wersja była stonowana i dosyć trudna w odbiorze. A tu - proszę, kilka umiejętnie dobranych wstawek poprawia nastrój już podczas instalacji. No, no - jestem pod wrażeniem...

Gramy!

W menu głównym dominuje wojskowy żargon. Polecenia identyfikowane są przez równoważniki zdań - przykładowo „Edytować scenariusz" lub „Pokazać gry". Rozgrywka zasadniczo ma charakter wojenny, a więc posunięcie tłumaczy wydaje się tu całkowicie uzasadnione. Powiem więcej, to jaskrawy przykład pełnego zrozumienia tematu i mocny dowód obycia się z nim.

Mój entuzjazm trochę osłabł, gdy zająłem się tutorialem. Nie wiem, co chciał osiągnąć reżyser dźwięku, prowadząc aktora tak, jak mamy to okazję zaobserwować w grze, ale chyba celu nie osiągnął. Mogę się jedynie domyślać, że tatarski akcent lektora stanowić miał kolejną, po specyficznym tłumaczeniu, atrakcję programu.

Jeszcze słów kilka o lotności przełożonych tekstów. Miejscami odnosiłem wrażenie, że „Bogurodzica" zbyt mocno zagnieździła się w psychice tłumaczy. Owszem, czynniki, takie jak archaizmy czy niedzisiejsza stylistyka wypowiedzi, mogą dodawać grze uroku, ale zdarza się (i tu wyraźnie ten efekt zachodzi), że produkt na tym traci. Rozumiem intencje autorów i szczerze je podzielam. Szkoda, że na płaszczyźnie natężenia ozdobników prezentujemy biegunowo różny pogląd. Weźmy choćby takie zdanie „Placówka przednia została zniszczona. To upowolni angielskie napady". „Upowolni" to na pewno... pojęcie komunikatu. Wiem, strasznie się dziś czepiam – tylko, że na coś w końcu ponarzekać muszę.

Źródło wiedzy wszelakiej

Domyślacie się, kim byli Byzantyjczycy albo czym się trudnił lud Mangałów? Naprawdę nie wiecie? Widzę, że czas najwyższy na dawkę wiedzy z historycznego elementarza. Rzecz prosta, sporządzonego w całości po polsku - sprawdziłem dokładnie, słowa po angielsku nie znajdziecie! Jest za to - podobnie jak w wielu innych elementach programu - niemało wyszukanego humoru. „Ich konflikt trwał od 3 stulecia do Bożego Naro-

GATUNEK: ARCADE

Crazy Minigolf

Ghost

Minigolf to odmiana sportu dla zapaleńców golfa nieposiadających odpowiedniej ilości gotówki na stroje, niemających czasu, by szwendać się po hektarach ugorów, niemających samochodu na wyjazd w odleglejsze tereny pozamiejskie, na których zwykle znajdują się pola golfowe; dla bezdzietnych, cierpiących na krótkowzroczność, astmę albo rozedmę płuc (niepotrzebne skreślić).

dzenia" - jakże to wymowne i łatwo przyswajalne. „Główną zasadą obrony zamków było zwiększenie bezbronności atakującego wroga" - kto by pomyślał, że można to tak ło-patologicznie wytłumaczyć!? Niestety nie wszyscy zdołają przestawić się na fale, na jakich nadają tłumacze (udowodnione!). Dlatego też czuję się w obowiązku wyjaśnić, że Chrobre Serce to tylko alternatywna xwyka pana znanego szerzej jako William Wallace. W kręgach naukowych sugeruję trzymać się nazewnictwa promowanego choćby przez słynny obraz „Braveheart", ale to tak na marginesie.

Zrób to sam

Cięcie kosztów i niejakie ryzyko zawodowe zmusiło dystrybutora do przekazania na ręce graczy kilku obowiązkowych czynności, bez których efekt nie będzie tak piorunujący.

Nie ma się co martwić, operacje te zajmują raptem kilka chwil. Zaczynamy od samodzielnego „montażu" wkładek do pudełka, potem z Internetu pobieramy podręcznik użytkownika, a na sam koniec zostawiamy przekopiowanie cracka do katalogu z grą. I w ten oto sposób otrzymujemy produkt, za który w sklepie przyszłoby nam zapłacić pewnie i kilka razy więcej. Dokładnie się nie orientuję (przecież nie wypada pokazywać się w takich miejscach).

Bazar centrum, trzecia alejka

Nie ma co owijać w bawełnę, polskie Age of Emipres to porcja wyśmienitej zabawy na długie godziny. Przytoczone przeze mnie drobne błędy - jakby to ujął pewien znany polityk - to zaledwie pestki z tego owocu, który nagle znalazł się na naszym stole. Toteż nie będę was długo trzymał w fotelach. Mietek już czeka z torbą pełną „sidików". Nie zapomnijcie się mu pochwalić, skąd macie namiary - od każdego klienta dostaję prowizję. ;)

Czyli prościej mówiąc: jest to miniaturowa wersja golfa. Aby jednak była równie atrakcyjna, tory zaopatrzono w szereg przeszkód. Na ogół są one pogrupowane w jakieś tematy czy krainy. W Crazy Minigolf występują krainy o nazwach Piraci, Dziki Zachód, Zamki i Cmentarz. Każda składa się z dziewięciu dołków. Ponieważ odległości od startu do dołka są nieduże, w grze używamy tylko jednego kija. A ze względu na jednolitą nawierzchnię na wszystkich planszach, opcje uderzenia ograniczają się do ustawienia kierunku i siły zamachu. Możemy jeszcze zmieniać ustawienie kamery względem kija i na tym wyczerpują się interaktywne fajerwerki tej gry.

Grafika... może w 1996 powiedziałbym, że jest fajna, ale obecnie... słabiutko. Dźwięków w grze nie ma. Zastępuje je taka sobie melodyjka. I nawet byłoby to OK, gdyby nie fakt, że jest krótka, w całej grze jedna i ta sama i jak się można domyślić: grana w kółko Macieju. Po 15 minutach miałem ochotę rozwalić głośniki (bo oczywiście nie ma opcji jej wyłączenia). Praca kamery jest idiotyczna. Czasem nawet ręczna jej regulacja nie pozwala ustawić obrazu tak, żebyśmy widzieli piłeczkę - kamerę można obracać w lewo i w prawo. Ruch góra-dół nie istnieje.

Patrząc na tę pozycję, przyznam, że nie pojmuję, czemu zajmuje ona ponad 90 MB. Na zdrowy rozsądek biorąc - przy poziomie, który reprezentuje, nie powinna zajmować więcej niż 10% tej ilości. Wskazania: trzymać się z daleka.

2

WYMAGANIA
Win: 98/ME/2000
Procesor: P 266
RAM: 32 MB
Akcelerator: Nie trzeba

Producent: Megaware
Dystrybutor: Crystal Interactive

⊕ ciekawe projekty torów
⊕ niezła fizyka piłeczki
⊕ niskie wymagania sprzętowe

⊖ grafika, muzyka
⊖ praca kamery
⊖ brak zapisu stanu gry
⊖ brak opcji
⊖ cała reszta

AUDIO 2
VIDEO 3
GRYWALNOŚĆ 2

www.megaware.com

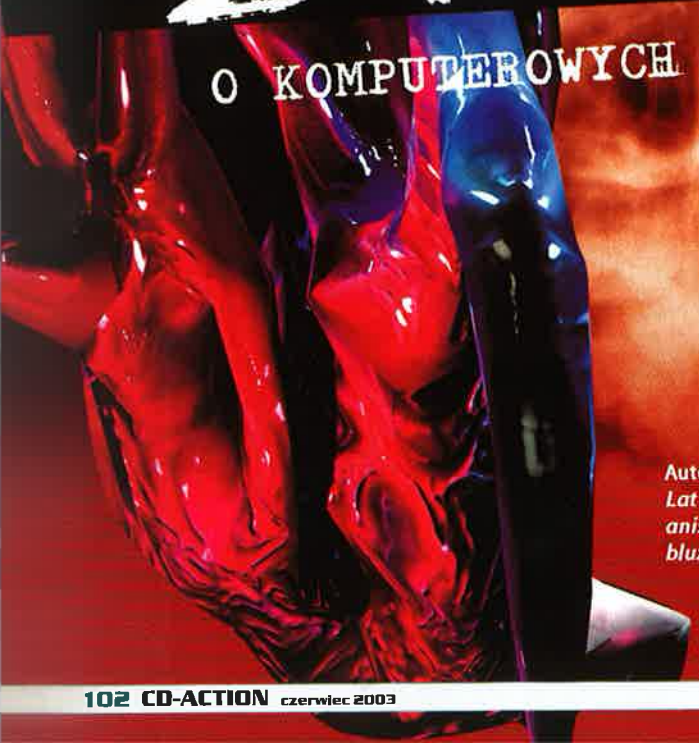
Każdy gracz doskonale wie, gdzie kończy się fabuła gry czy filmu, a zaczyna normalne życie. Praktycznie w każdej chwili mógłbyś pokazać ową granicę. Co jednak, jeśli ona tak naprawdę nie istnieje? Gdyby nagle przypuścić, że jest ludzkim wymysłem, zwykłą szarą mgiełką, która z czasem i tak się rozpłynie, pokazując ci prawdziwą, wykrzywioną potwornym grymasem twarz...

Tylko pomyśl, co by było, gdyby jedna z poniższych historii zdarzyła się właśnie Tobie?...

EUGENIUSZ SIEKIERA

GROZA Z MONITORA

O KOMPUTEROWYCH HORRORACH SŁÓW KILKA



Autor o sobie
Lat 24. Filozof, ekonomista, i przyszły dziennikarz z wykształcenia, nietzscheanista z powołania, literat z pasji oraz nałogowy gracz z wyboru. Wszelkie bluzgi i uwagi krytyczne kierować pod nietzsche2@wp.pl

SANITARIUM - KOSZMAR WARIATA

Budzisz się w obcym miejscu. Leżysz na wąskiej pryczy w małym, obskurnym pomieszczeniu. Ból głowy pulsuje niemiłosiernie. Wstajesz, po czym wychodzisz na korytarz. To, co ukazuje się twoim oczom, przypomina najgorszy koszmar. Jakiś facet wali głową w mur, inny drze się jak opętany. Kolejna wariatka udaje ptaka. Wszyscy wydają się niespełna rozumu.

A ty? Kim jesteś? Co robisz w tym chorym miejscu? Jedyne, co potrafisz sobie przypomnieć, to wypadek samochodowy. Jesteś pewien, że chcesz się stąd wydostać? Może na zewnątrz jest jeszcze gorzej? A co, jeśli „na zewnątrz" już nie istnieje? Witaj w świecie Sanitarium.

Sanitarium to gra wyjątkowa pod wieloma względami. Najważniejszym z nich jest z pewnością fabuła. Sanitarium to porządny, psychologiczny horror, zrealizowany w konwencji przygodówki (nawiasem mówiąc dość mrocznej). Napięcie budowane jest w sposób mistrzowski, nie ma tutaj setek potworów atakujących gracza z każdego ciemnego kąta. Twórcy Sanitarium, Dream Forge, byli bardziej ambitni. Zamiast ton flaków, wiader krwi i tym podobnych schematycznych zagrywek, mamy tutaj ponurą aurę, towarzyszącą naszym zmaganiom w tym dziwnym, wysublimowanym świecie. Mamy serię ciągłych niedopowiedzeń i zaskakujących zwrotów akcji. Gracz zmaga się nie tyle z rzeczywistością, co ze swoim umysłem pogrążonym w śpiączce i wyobraźnią zaplątaną w obrazy z przeszłości.

Wspaniała, sugestywna muzyka, ładna, rysowana grafika, podkreślająca nastrój, rewelacyjne przerywniki filmowe i nade wszystko klimat - to niezaprzeczalne atuty tego tytułu. Dla fanów mrocznych przygodówek pozycja obowiązkowa.

SILENT HILL 2 - MIASTO INNE NIŻ WSZYSTKIE

Powoli, prawie niezauważalnie wtargnęła w jego życie, zmieniając je w pasmo niedopowiedzeń i ciągłego strachu przed nadchodzącymi niespodziankami. Była bezlitosna, nie zatrzymując się ani na krok, parła nieprzerwanie do przodu, łamiąc wszelkie naturalne granice zamykające ludzką egzystencję w bezpiecznej izolacji przed wpływem nieodgadnionego. Nadeszła groza.

Dla Jamesa Sunderlanda wszystko zaczęło się od listu. Pewnego dnia dostał wiadomość od byłej żony. Nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie pewien drobiazg. Otóż, żona Jamesa od kilku lat nie żyje. W liście prosi o spotkanie w pewnym miasteczku. W Silent Hill. Tak rozpoczyna się druga część koszmaru. Zaręczam, naprawdę warto go przeżyć. Pierwsza część stała się synonimem horroru na PSX i zdaniem wielu graczy, odebrała palmę pierwszeństwa Residentom.

To, co najbardziej urzeka w obu częściach Silent Hill, to nieporównywalny z niczym innym klimat. W przeciwieństwie do Residenta, programiści z Konami nie straszą hordami potworów. Twórcy SH wykorzystali starą prawdę, że najgorsze jest to, czego tak naprawdę nie widać – to, co kryje się w mroku. Wyobraźnia pracująca na najwyższych obrotach sama wykona całą robotę - trzeba tylko odpowiednio ją do tego zachęcić. Umiejętne wykorzystanie ludzkiej wyobraźni, tak wyraźne w najlepszych powieściach grozy, stało się teraz, w pewnym stopniu przynajmniej, czynnikiem budującym napięcie w grze komputerowej.

BWP: CIEMOŚĆ, LAS I OPUSZCZONY DOM

Las bywa bardzo nostalgicznym miejscem. Ale tylko czasami. W momencie gdy świat wokół powoli ciemnieje, wiatr trąca wyschnięte już liście, a w oddali słychać pohukiwania sowy, człowiek zaczyna nerwowo rozglądać się wokół. Wtedy nawet dźwięk łamanej gałęzi może przyprawić o zawał serca. To tylko wiatr? Zwierzę? Czy jeszcze coś innego?

Wiele słyszałeś o tym miejscu. I o wiedźmie z Blair. Być może nadal gdzieś tu jest. Krąży. Może cię obserwuje? Dlatego lepiej się nie odwracać. Szybki krok zamienia się w bieg. Twarz piecze, chłostana przypadkowym listowiem. Ale to nic. To teraz najmniejszy problem. W końcu trafiasz do ruin. Patrzysz z obawą na martwy szkielet domu, na spalone belki i walający się tu i ówdzie gruz. Wygląda to dość ponuro, przynajmniej w mdłym świetle księżyca. Słyszałeś coś? Jakby szloch dziecka. Nie, to niemożliwe. Zimny wiatr przyprawia o dreszcz. Jednak ciekawość każe zbadać to miejsce. Godzina już późna, do miasta daleko, a szlak wydaje się zatarty. Nie masz chyba nic do stracenia. Przynajmniej teraz tak ci się wydaje.

Jednak czy starczy ci odwagi? Czy wejdziesz do domu Rustina Parra? Czy zagrasz w Blair Witch Project?

PHANTASMA - GORIA 2 INTERAKTYWNY FILM

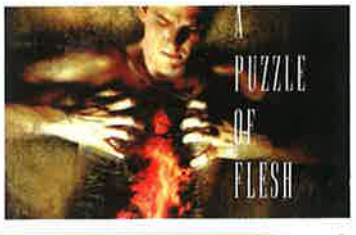
W czasach gdy płyta DVD nikomu się jeszcze nie śniła, Phantasmagoria przerażała samą już objętością. Gra mieszcząca się na 7 CD musiała przyciągać wzrok. A było na co popatrzeć. Fotorealistyczna grafika w epoce 486 pozostawała jeszcze w sferze marzeń, więc Sierra wpadła na ciekawy pomysł stworzenia gry na bazie interaktywnych fragmentów filmowych (stąd i 7 CD zapchanych po brzegi - gdzieś te wszystkie filmy trzeba było upchnąć).

Fabuła do bólu liniowa. Mamy tu tajemniczy dom z niechlubną przeszłością, w którym gnieżdżą się tajemnice, które nigdy nie powinny ujrzeć światła dziennego. Mamy też bohaterkę, samotnie walczącą ze złem i obłędem męża. Pomimo starych jak świat schematów, wyszło to całkiem zgrabnie, a gra osiągnęła swego czasu sukces - na tyle spory, że zrobiono część drugą.

Phantasmagorię II - A Puzzle of Flesh z poprzedniczką łączy zaledwie tytuł. Mamy bowiem tutaj zupełnie inną historię, bohaterów i nowe tajemnice do odkrycia. Część druga mieści się „zaledwie" na 5 CD, choć jakość filmów uległa znacznej poprawie. Znów dostaliśmy do rąk interaktywny horror, który czasem straszył, częściej jednak wywoływał obrzydzenie, u co bardziej wrażliwych graczy, ze względu na dość brutalne i realistyczne sceny.

Fabuła Phantasmagorii II jest zdecydowanie ciekawsza i - pozwolę sobie powiedzieć - zdrowo pokręcona. Zamiast zwiedzać kolejne puste pokoje olbrzymiego domostwa, odkrywamy tutaj dość tajemniczą przeszłość głównego bohatera. Wystarczy, jeśli powiem, że jego życie nie jest godne pozazdroszczenia - na początku dowiadujemy się o jego pobycie w szpitalu psychiatrycznym. Później sytuacja tylko się komplikuje, a gracz z godziny na godzinę coraz bardziej pogrążając się w tym obłędzie, zaczyna nerwowo rozglądać się wokół przy zmianie kolejnych płyt w czytniku. Podsumowując: Phantasmagoria I i II to porządne, rasowe horrory, z ciekawą fabułą, gwarantujące sporą dawkę emocji - szczególnie druga część.

Alternatywne: Gabriel Knight II (tylko część II Gabriela była zrealizowana w oparciu o sekwencje filmowe, choć z całej trylogii część trzecia jest najciekawsza).



THE THING - ARKTYCZNE PIEKŁO

Pięćdziesięciostopniowy mróz, malejące z każdą minutą zaufanie wśród członków załogi i sceny masakry, jakie miały tu miejsce. Jakie wciąż trwają. I „To", czymkolwiek jest. Pewne jest jedno - znów zaatakuje, a kiedy - to tylko kwestia czasu. Być może nawet inżynier jest już zainfekowany. Jakoś dziwnie mi się przygląda. Niedobrze byłoby go stracić. Nie chciałbym utknąć na tym pustkowiu...

Znów trafiliśmy na ślady obecności Rzeczy. Zwłoki wisiały pod sufitem, kołysząc się złowieszczo. W samym kącie leżał korpus bez głowy. Krew była wszędzie. Inżynier wpadł w panikę. Otworzył ogień, strzelając na oślep gdzie popadnie. Czyżby Rzecz go dorwała? Nie chcę się o tym przekonać na własnej skórze. Uciekam za załom korytarza. Zmieniam karabin maszynowy na miotacz ognia. Jeśli da mi powód, wystarczy choć jeden podejrzany gest, klnę się na Boga, że spalę go żywcem. Wracam, ostrożnie stawiając kolejne kroki. Nie chciałbym w nic wdepnąć. Inżynier, o dziwo, pozostał sobą. Ale był kłębkiem nerwów. Klęczał pod ścianą, kiwając na boki głową jak obłąkany. Wiele by dał, by wyrzucić te potworne obrazy z pamięci. Patrzyłem na niego przez chwilę, gdy nagle wstał, po czym przyłożył lufę swej strzelby do dygoczących ze strachu ust. Nim zdążyłem zareagować, zastrzelił się. Mózg udekorował ścianę, zaś bezwładne ciało padło na ziemię jak szmaciana lalka. Stałem wstrząśnięty, sam nie wiem jak długo. Jak wiele zdołam jeszcze znieść?

Co za parszywy dzień. Kiedy to wszystko się skończy? Mam tylko nadzieję, że nie zabraknie mi odwagi, gdyby Rzecz mnie dorwała. Wolę zginąć z własnej ręki, niż stać się Tym - niż stać się Rzeczą. The Thing.

UNDYING - HORROR W FPP

Niewiele jest rasowych horrorów rozgrywanych w konwencji FPP. Był co prawda Realms of the Haunting, ale kto dziś o nim pamięta. Mamy doskonałego Alien vs. Predator 2, który straszy nieprzeciętnie, ale to nie horror czystej krwi. DreamWorks Interactive wypełnił o tę lukę, tworząc swego czasu Clive Barker's Undying. Nazwisko jednego z czołowych pisarzy literatury grozy w tytule gry nie jest przypadkowe, bowiem za całym projektem stoi właśnie autor cyklu Księga Krwi.

Główny bohater Undying przybywa do posiadłości starego przyjaciela, proszącego o pomoc w rozwiązaniu rodzinnych tajemnic. Po przybyciu na miejsce zaczyna rozumieć, że ma do czynienia z mrocznymi sekretami, gnieżdżącymi się w zatęchłych zakamarkach domostwa. Gracz będzie musiał się z nimi zmierzyć, by poznać przerażającą historię rodziny swego przyjaciela.

Technicznie gra jest bez zarzutu. Zmodyfikowany engine Unreal 1, na którym śmiga Undying, do dziś może budzić podziw i co najważniejsze, doskonale spełnia swoje zadanie. Nadaje się zarówno do ogromnych, otwartych przestrzeni, jak i ciemnych krypt, jaskiń czy zmurszałych katedr. Również dźwiękowcy stanęli na wysokości zadania, bowiem nigdzie chyba muzyka nie odgrywa tak wielkiej roli jak w horrorach właśnie. Na szczęście i tutaj gra nie zawodzi. A w połączeniu z mrocznym klimatem i ciekawą fabułą otrzymaliśmy przyzwoity produkt, doskonale nadający się na długie, mroźne noce.

RESIDENT EVIL - ZABIĆ ZOMBIE

Nie będzie w tym chyba wiele przesady, jeśli powiem, że obok dziadka Street Fighter a, seria Resident Evil to najsłynniejsze gry ze stajni Capcomu.

Resident Evil to klasyka, jeśli chodzi o survival horror - uważam również, że jest jednym z najlepszych przedstawicieli gatunku. Konsolowcy są rozpieszczani coraz to nowymi odsłonami wydarzeń z Raccoon City. Pecetowcy natomiast muszą się zadowolić zaledwie trzema częściami tej znakomitej gry.

Podejrzewam, że eksterminacja coraz to nowych zastępów zombi nie wydaje się z początku zbyt kusząca i nie zapowiada jakichś szczególnych emocji. Sam zresztą podszedłem do tego tytułu z dużą rezerwą. Praktycznie od niechcenia zainstalowałem RE 2 kilka lat temu, a już po godzinie gry pojąłem, na czym polega tu magia. Największą zaletą całej serii jest z pewnością jedyny w swoim rodzaju klimat - sam nie raz, i nie dwa, łupnąłem kolanem w blat stołu, gdy nagle jakiś obrzydliwiec wpadł z hukiem przez okno, pod którym akurat miałem nieszczęście przechodzić. Gra niewiarygodnie wręcz wciąga. Gdy z drżeniem rąk wchodzimy do kolejnego pomieszczenia, rozwiązujemy upierdliwe łamigłówki i nawet blady świt nie jest w stanie oderwać nas od monitora - wybacza się wtedy wszystkie niedociągnięcia. (Jako konwersja z konsoli gra ma słabości natury technicznej - brak save'u w dowolnym momencie, niska rozdzielczość i słabej jakości tekstury to główne grzechy serii.) Ale najważniejszym pozostaje fakt, że Resident potrafi przestraszyć - i za to mu chwała.

Alternatywne: Dino Crisis 1, 2 - w wielkim skrócie - wyrzuć zombi - wstaw dinozaury - masz już mgliste pojęcie, czym jest Dino Crisis.

AITD: KLASYKA STRACHU

Seria Alone in the Dark zajmuje zasłużone miejsce w panteonie gier komputerowych. W roku '92, gdy nikomu nie śniły się akceleratory, programiści z Infogrames wypuścili Alone in the Dark - grę 3D, mieszczącą się zaledwie w kilku megabajtach. Jest to zarazem najstarsza znana mi pecetowa produkcja "z dreszczykiem". Dziś się go raczej nie uświadczy, a ubogie środowisko i kanciaste postacie wywołują co najwyżej uczucie nostalgii u graczy, którzy wychowali się na tym tytule.

Później przyszła kolej na równie dobrą część 2 i zdecydowanie słabszą 3. I tak oto, po kilkuletniej przerwie, bo dopiero w roku 2001, ukazała się część 4. Grafika co najmniej zadowalająca (szczególnie efekt latarki rzucającej snop światła na przedmioty zalegające w mroku - to fanom gatunku po prostu musi się podobać). Ładnie to wszystko wygląda, nieźle też brzmi, ale czy klimat z pierwszych części pozostał? I tutaj nie byłym już takim optymistą. Trochę za dużo tu chyba strzelania - w trakcie gry miałem wrażenie, że twórcy dość mocno inspirowali się serią Resident Evil (nawet interface wydał mi się bliźniaczo podobny). A czy z tych zapożyczeń wyszło coś dobrego? Najnowszy Alone w najlepszym razie - w przeciwieństwie do świetnych Residentów - średnio potrafi przestraszyć, co niestety świadczy na jej niekorzyść. Widać, że świetny engine, dobra fabuła to nie wszystko - jak dla mnie, AITD 4 nie wytrzymał ciężaru legendy tej znakomitej serii.

NIE TAKI DIABEŁ STRASZNY, CZYLI KRÓTKO O NIEWYPAŁACH.

(Zaznaczam, że tytuły, które się tu znalazły, nie są zupełną katastrofą. Podstawowym kryterium w tym artykule jest element strachu, które gry wywołują. Te, o których piszę poniżej, wypadają po prostu znacznie gorzej w tej kategorii, co oczywiście nie oznacza, że są zupełnie niegrywalne.)

Nocturne

Na jego silniku powstała seria Blair Witch Project, graficznie więc Nocturne jest bez zarzutu. Gorzej z resztą. Po pierwsze, gra to typowa strzelanka - a irytujące ustawienia kamer, utrudniające celowanie, doprowadzają nierzadko do białej gorączki. Druga sprawa - klimat. Osobiście go nie uświadczyłem. Gra składa się z 4 epizodów, z których tylko dwa pierwsze uważam za udane. Czwarty, z tego, co pamiętam, z powodu poziomu trudności, doprowadzał mnie do furii i gryzienia klawiatury. Nie polecam.

Blair Witch Project 2, 3

Po pierwszej części Blair stał się doskonale zapowiadającą serią. Emocje, jakie serwował Epizod 1, podniósł znacznie poprzeczkę oczekiwań graczy. A co z tego wyszło? Kontynuacje są nudne, krótkie i nieciekawe. A co gorsza - nie spełniają swego głównego zadania - nie straszą. Blair 1 to uczta dla fanów gatunku - kontynuacja to niestety tylko zimne, rozgotowane danie.

Dracula 1, 2, Necronomicon

Przygodówki firmy Wanadoo charakteryzują się dość archaiczną grafiką, za to mają całkiem ciekawe animacje. Grając w nie odnosi się wrażenie, że twórcy chcą przestraszyć gracza na siłę. Klimat od pierwszych minut przytłacza niczym wór ziemniaków, ale to wszystko jakieś takie sztuczne się wydaje. Pograć można, ale bać się nie ma czego.

Devil Inside

Fabuła prosta jak trzask bata. Stary, nawiedzony dom pełen rozmaitego paskudztwa i bohater - zmagający się z mieszkańcami tegoż właśnie budynku. I jeszcze ktoś... Kamerzysta nie odstępujący nas na krok. Wszystko bowiem, co się dzieje, oglądają rozgorączkowani z podniecenia telewidzowie. Nasze działania komentuje gospodarz programu, widownia zaś ryczy z zadowolenia. Show must go on, jak śpiewał Roger Waters. Pomysł ciekawy, jednakże traci się gdzieś w tym wszystkim klimat. Zamiast strachu i niepewności, towarzyszą nam tylko światła kamer. A chyba nie o to chodzi w komputerowym horrorze.

Realms of the Hauting

Adam Randal, główny bohater gry, przybywa do domu swego zmarłego ojca po otrzymaniu tajemniczej przesyłki. Opuszczone, wydawałoby się, domostwo skrywa wiele tajemnic, a zejście do posępnych podziemi, rozciągających się za sekretnym przejściem w bibliotece to początek nieprawdopodobnej przygody. Ta gra to w założeniu ambitny FPP z elementami przygodówki, upchany na 4 CD. Swego czasu miała zrobić małe zamieszanie w środowisku graczy, wychowanych na prostych jak stylisko łopaty FPP, w rodzaju Quake czy Duke 3D. ROTH przeszedł jednak bez echa, co mnie specjalnie nie dziwi. Ambitne założenia wykreowanego tu świata wypadły dość biednie w praktyce. Niekończące się korytarze, nieciekawi przeciwnicy, masa zbędnych przedmiotów, brak elementu zagrożenia i uczucia strachu. Przemieszanie kilku gatunków czasem się udaje, tutaj jednak inwencja twórców okazała się niewystarczająca.

Piętnastego grudnia 1944 roku w Ardenach stacjonowało 75 000 amerykańskich żołnierzy, którym Wermacht chwilowo przestał spędzać sen z powiek. Niemiecka armia osłabiona porażkami na obu frontach nie była już nawet cieniem potężnej machiny, która rozpoczynała wojnę. Większa część Europy zachodniej została wyzwolona i Niemcy walczyli teraz na własnej ziemi. Gęsto zalesione Ardeny były wyjątkowo parszywym terenem dla prowadzenia działań wojennych, a poza tym nikomu nawet przez myśl by nie przeszło, że naziści zdołają się pozbierać do kontruderzenia.

Ale Niemcy myśleli zupełnie inaczej

Szesnastego grudnia o godzinie 5.30 potężna ofensywa wojsk niemieckich kompletnie zaskoczyła - zupełnie na to nie przygotowanych - aliantów. Ponad 250 000 niemieckich żołnierzy wspomaganych przez jednostki pancerne i artylerię wdarło się na teren Ardenów. Wobec miażdżącej przewagi przeciwnika zaskoczeni Amerykanie zostali zmuszeni do wycofania się. W alianckich liniach obrony utworzył się znaczny worek.

Przejmujesz dowodzenie nad jedną ze stron w tej bitwie. Jako dowódca niemiecki powinieneś przeć naprzód z zamiarem przełamania alianckich linii obrony. Zadaniem wojsk sojuszniczych jest powstrzymywanie natarcia wroga do czasu nadejścia posiłków, a następnie zepchnięcie go z powrotem do defensywy. Jeśli im się to nie uda, losy wojny pozostają niepewne.

Oprócz spełnienia tych kryteriów, konieczne jest zainstalowanie przed rozpoczęciem gry sterowników DirectX w wersji 6,1 lub nowszej. Opcja zainstalowania DirectX pojawi się podczas samego procesu instalacji. Pod koniec tejże zostaniesz poproszony o elektroniczne zarejestrowanie kopii gry. Aby uczestniczyć w rozgrywce sieciowej (tryb Multiplayer), musisz mieć stosowne urządzenie sieciowe (np. modem) zgodne ze standardem DirectPlay.

Instalacja gry

Jeśli chcesz rozpocząć grę lub korzystać z edytora scenariuszy, musisz mieć Close Combat: Battle Of The Bulge zainstalowane na twardym dysku oraz płytę z grą umieszczoną w napędzie CD-ROM.

Aby zainstalować grę na dysku, włóż płytę do napędu CD-ROM. Kiedy za sprawą opcji samoczynnego odtwarzania pojawi się stosowne okno, kliknij Install. Jeśli opcja samoczynnego odtwarzania z jakichś przyczyn nie działa, uruchom program Setup, znajdujący się na płycie. Następnie postępuj zgodnie ze wskazówkami pojawiającymi się na ekranie (podpowiedź łopatologiczna dla zupełnie zielonych - ustawiczne klikanie Next POWINNO pomóc w bezproblemowym przebrnięciu przez proces instalacji).

Rozpoczęcie gry

Jest kilka sposobów uruchomienia gry. Najprostszy polega na umieszczeniu płyty w napędzie i skorzystaniu z okna, które pojawia się za sprawą opcji samoczynnego odtwarzania. Grę uruchamiają też ikony - jedna znajdująca się na pulpicie, druga w folderze, w którym została zainstalowana gra (kliknij je podwójnie). Można też wybrać przycisk Start i odnaleźć ikonę startową gry w menu Programy. Osobna ikona Scenario Builder uruchamia edytor scenariuszy.

Wymagania sprzętowe:

Aby móc grać w Close Combat: Battle Of The Bulge, niezbędny jest komputer o następującej konfiguracji:

- Procesor Pentium 200 MHz lub kompatybilny
- 32 MB RAM
- System operacyjny Windows 95 lub 98 (tudzież nowszy)
- 100 MB wolnego niezkompresowanego miejsca na dysku twardym
- Napęd CD-ROM o poczwórnej prędkości (lub szybszy)
- karta graficzna SVGA z 4 MB pamięci
- myszka

Plik: README.TXT, zawiera istotne informacje dotyczące zmian w grze, jakie pojawiły się już po napisaniu niniejszej instrukcji.

Przed uruchomieniem gry powinieneś WYŁĄCZYĆ wszelkie wygaszacze ekranu (Screen Savers).

O grze słów kilka...

Close Combat: Battle Of The Bulge jest strategią czasu rzeczywistego, w której położono szczególny nacisk na możliwie wierne odzwierciedlenie realiów. Gra oferuje możliwość dowodzenia na polu bitwy piętnastoma różnorakimi oddziałami - od sekcji piechoty począwszy, a na ciężkich czołgach skończywszy. Twoi podkomendni zachowują się jak prawdziwi żołnierze. Kiedy zostaną zmuszeni do posunięcia się do granic możliwości, szybko staną się zmęczeni, pod ostrzałem będą się kleić do ziemi, a w sytuacji zagrożenia wielu z nich będzie po prostu miało pietra. Jak to często na wojnie bywa, pod wpływem strachu żołnierze mogą przestać słuchać rozkazów, a nawet podjąć decyzję o poddaniu się wrogowi lub zdezerterować.

Jednostki mają takie same atuty i słabości jak ich historyczne odpowiedniki, toteż przy planowaniu posunięć warto przemyśleć, jak dana sytuacja rozwinęłaby się w prawdziwym świecie. Zgodnie z realiami drugiej wojny załogi czołgów mają ograniczone możliwości wykrywania piechoty. Jeżeli tyko ta ostatnia zdoła podczołgać się niezauważenie na odległość umożliwiającą użycie ładunków wybuchowych, pancerniacy mają przechlapane. Dlatego przed pojazdy zwykle wypuszczano piechotę odkrywającą gniazda oporu przeciwnika, które następnie czołgi mogły z bezpiecznej odległości „ugryźć" ogniem dział i ciężkich karabinów maszynowych. Close Combat daje możliwość sprawdzenia tej taktyki i warto byś o niej pamiętał. Celem bitwy jest coś więcej niż tylko prozaiczne wycięcie w pień nieprzyjaciela. W Ardenach walka toczyła się o teren, jego zdobycie lub utrzymanie. Na każdej z map znajdują się ważne strategiczne miejsca zwane punktami kluczowymi (Victory locations). Zwycięstwo lub porażka zależą od tego, czy w momencie zakończenia walki będziesz miał nad nimi kontrolę.

W trakcie rozgrywania całych kampanii i operacji masz możliwość dowodzenia nie tylko w skali taktycznej, lecz również strategicznej. W tym drugim przypadku rozgrywka polega na przemieszczaniu oddziałów w skali całego obszaru Ardenów. Kluczem do zwycięstwa jest zachowanie kontroli nad najważniejszymi miejscowościami i liniami komunikacyjnymi. Przyjdzie ci się borykać z kwestią zapewnienia sobie dostaw zaopatrzenia, odpowiednią alokacją jego skąpych zasobów oraz panowaniem nad całą sytuacją wojenną, w jakiej się znalazłeś.

SZYBKI START

Zaraz po uruchomieniu gry pojawi się menu główne. Kliknij Play A Game. Jeśli nigdy wcześniej nie zetknąłeś się z grami spod znaku Close Combat, powinieneś wpierw skierować kroki do sekcji Boot Camp (Training), która jest swego rodzaju samouczkiem pozwalającym zaznajomić się z grą.

Załóżmy, że wybrałeś Play A Game. Zostałeś przeniesiony na ekran dowodzenia (Command), na którym otwarta jest aktualnie zakładka z bitwami (Battles). Wybierz jedną z nich podwójnym kliknięciem myszki.

Spowoduje to przejście do ekranu wyboru oddziałów (Battlegroup), które wprowadzisz do walki w nadchodzącym starciu. Zwróć uwagę na poziom doświadczenia i morale poszczególnych jednostek. Klikając przycisk znajdujący się u dołu ekranu, możesz zmienić ich nazwy.

Kiedy będziesz już gotów do boju, kliknij przycisk Next umiejscowiony w prawym dolnym narożniku ekranu. Zobaczysz pole bitwy, jednak nie musisz się spieszyć, albowiem upływ czasu jest wstrzymany - trwa teraz faza przygotowawcza przed bitwą, w trakcie której możesz ustalić rozmieszczenie oddziałów na polu walki.

Zaciemniona część mapy to obszar kontrolowany przez nieprzyjaciela, a lekko zaciemniony pas oznacza ziemię niczyją, cała reszta pozostaje do twojej dyspozycji.

Rozmieść oddziały tak, by w początkowym okresie starcia uzyskać jak największą przewagę. Aby zmienić położenie danej jednostki, kliknij ją i trzymając wciśnięty przycisk myszki - przeciągnij w

Czyż to nie ułatwia życia?

żądane miejsce na mapie. Następnie puść przycisk. Ponadto możesz wydać żołnierzom pierwsze wytyczne, które zaczną być realizowane po rozpoczęciu walki. Dobrze się zastanów, wybierając miejsce dla dział, których położenia nie będziesz mógł już zmienić w trakcie bitwy. Po wybraniu jakiegoś miejsca warto sprawdzić - za pomocą rozkazu Fire - pole ostrzału danego działa. Z kolei piechota powinna rozpoczynać bitwę ukryta, najlepiej w budynkach, lasach czy rowach albo w ogóle we wszelkich zagłębieniach terenu. Jeśli chcesz zwiększyć możliwości (np. podnieść morale) oddziałów, w ich pobliżu umieszczaj jednostki dowodzenia (Command teams/squads). Jeśli będziesz trzymał wciśniętą spację, możesz się zorientować, jaki zasięg dowodzenia mają oficerowie (obrazuje go zielone koło). Kiedy rozmieszczenie oddziałów na polu walki już cię usatysfakcjonuje, kliknij przycisk Begin (znajdujący się na pasku narzędziowym u dołu ekranu), aby rozpocząć bitwę.

Pamiętaj, że w każdej chwili masz dostęp do odpowiednich okienek informacyjnych za sprawą przycisków F5, F6 i F7. Po kliknięciu prawym przyciskiem myszki jednego z własnych oddziałów wywołujesz menu dostępnych dlań rozkazów. Wsparcie powietrzne i artyleryjskie (wzywane dzięki odpowiednim ikonom na pasku narzędziowym) może zostać wezwane tylko raz podczas całej bitwy (jeśli w ogóle jest dostępne).

MENU GŁÓWNE

Play A Game

Kliknij lewym przyciskiem myszki, aby przejść do ekranu dowodzenia (Command Screen). Będziesz tam mógł rozpocząć nową bitwę, operację lub całą kampanię albo też wczytać wcześniej zapisany stan gry.

Boot Camp (Training)

Z ekranu tego masz dostęp do pięciu scenariuszy treningowych. Zostały one tak zbudowane, że poradzi sobie z nimi nawet zupełny żółtodziób (przeciwnik nie reprezentuje tu siły ani umiejętności posiadanych w prawdziwych bitwach, czasem nawet daje graczowi fory). Zaleca się przechodzenie poszczególnych misji treningowych po kolei - od Quick Tour poczynając. W trakcie rozgrywania scenariusza na ekranie pojawiać się będą wskazówki i polecenia instruktora (jeśli któreś z nich umknęło ci, zawsze możesz zażądać ich powtórzenia, wciskając kombinację klawiszy CTRL i H). Aby opuścić trening, użyj klawisza Esc.

Quick Tour

Nauczysz się tu wydawania rozkazów i wskazywania celów. Klikając oddział prawym przyciskiem myszki wywołujesz menu z listą dostępnych rozkazów. Aby przerwać wydawanie rozkazów, kliknij gdziekolwiek prawym przyciskiem myszki.

Monitors/Toolbars

To szkolenie zaznajomi cię z wzywaniem wsparcia powietrznego oraz artyleryjskiego, a także orientowaniem się w stanie liczbowym podkomendnych. Podstawową rzeczą, jaką powinieneś zapamiętać z tego szkolenia, są funkcje klawiszy - F5 (włącza/wyłącza listwę stanu oddziałów), F6 (włącza/wyłącza miniaturową mapę) oraz F7 (włącza/wyłącza okienko informujące o zdrowiu poszczególnych żołnierzy).

Viewing The Terrain

Poćwiczysz tu szybkie przeskakiwanie do dowolnego punktu na mapie, robienie zbliżeń i oddalanie widoku (służą do tego stosowne ikonki z symbolem lupy). Instruktor omówi właściwości różnych rodzajów terenu.

Przekonasz się, iż budynki zapewniają piechocie niezłą osłonę. Budowle z więcej niż jednym piętrem zostały oznaczone cyfrą (wskazującą na liczbę pięter). Na potrzeby obliczania pola widzenia i strzału żołnierzy znajdujących się wewnątrz budynku zakłada się, że przebywają oni na najwyższym piętrze. Kiedy wprowadzisz oddział do jakiegoś domu, jego ściany stają się przezroczyste - byś mógł na bieżąco obserwować, co dzieje się w środku.

Infantry Tactics

To demonstracja podstawowych taktyk stosowanych przez piechotę. Instruktor pokaże, jak przeprowadzać natarcie dwoma oddziałami, z których jeden przygniata przeciwnika ogniem lub kładzie zasłonę dymną. Oprócz tego opanujesz tu podstawy wykorzystania moździerza.

Armor Tactics

W końcu coś dla pancerniaków. Ta część szkolenia jest krótka, lecz niezwykle istotna. Czołgi są szczególnie narażone na dokonywane z

DOWODZENIE NA POLU BITWY

Podstawowe rozkazy

Klikając jeden z oddziałów prawym przyciskiem myszki, wyświetlasz listę rozkazów z następującymi pozycjami: Move (rozkaz ruchu), Move Fast (biegiem), Sneak (skradaj się), Fire (ognia!), Smoke (kładź zasłonę dymną), Defend (broń pozycji) oraz Ambush (zrób zasadzkę). Rozkazy, które dany oddział jest w stanie wykonać, oznaczono kolorowymi kropkami (np. dla czołgu z rozwaloną gąsienicą rozkazy związane z przemieszczaniem się są niedostępne). Aby wybrać rozkaz z listy, kliknij go lewym przyciskiem myszki. Jeśli z jakichś względów zmienisz zdanie, kliknij gdziekolwiek na polu bitwy prawym przyciskiem myszki, aby wyjść z trybu wydawania rozkazów. Aby uprościć całą procedurę, poszczególne rozkazy przypisane są odpowiednim klawiszom.

Skróty klawiaturowe

Z pewnością docenisz ten sposób wydawania rozkazów, gdyż pozwala on zaoszczędzić sporo czasu. Aby wydać rozkaz, zaznacz jeden z oddziałów, klikając go lewym przyciskiem myszki, po czym wciśnij odpowiedni klawisz:

Z ..... Move (ruch)
X ..... Move Fast (szybki ruch)
C ..... Sneak (skradaj się)
V ..... Fire (Strzelaj)
B ..... Smoke (kładź zasłonę dymną)
N ..... Defend (broń pozycji)
M ..... Ambush (przygotuj zasadzkę)

Rozkazy ruchu

Są to trzy pierwsze rozkazy (Move, Move Fast, Sneak). Po wybraniu rozkazu wskaż kursorem myszki miejsce, w które ma się udać dany oddział - i potwierdź wybór lewym przyciskiem myszki. Na mapie pojawi się kolorowa kropka symbolizująca punkt docelowy. Kolor kropki różni się w zależności od tego, jaki rozkaz wybrałeś:

Rozkaz Move ..... niebieski
Rozkaz Sneak ..... żółty
Rozkaz Move Fast ..... purpurowy

Istnieje możliwość wielokrotnej zmiany położenia raz ustanowionego punktu docelowego. Wystarczy kliknąć go lewym przyciskiem myszki i (trzymając przycisk) przeciągnąć w inne miejsce na mapie.

Sneak

Podczas skradania się oddział będzie się starał poruszać możliwie ostrożnie, cicho i niezauważenie. Jest to najpowolniejszy sposób przemieszczania się. W tym trybie żołnierze mają większe szanse na dostrzeżenie ukrytego przeciwnika. Skradający się żołnierze nigdy nie inicjują walki. Dlatego nie powinno się wydawać tego rozkazu w bezpośrednim starciu.

Kiedy oddział zakradnie się do punktu docelowego, zacznie przygotowywać zasadzkę.

Move

Po wydaniu tego rozkazu oddział będzie ostrożnie przeć naprzód. Żołnierzy nietrudno już zauważyć. Sami też specjalnie nie wypatrują przeciwnika, ale poruszają się znacznie szybciej i nawiązują walkę, jeśli tylko nadarzy się taka okazja.

Po dotarciu na wyznaczone miejsce odział zacznie bronić zajętej pozycji.

Move Fast

W tym trybie oddział porusza się tak szybko, jak to tylko możliwe. Podczas biegu żołnierze myślą tylko i wyłącznie o dotarciu w wyznaczone miejsce i wcale nie szukają osłony. Jeśli ktoś stanie na ich drodze, będą dążyć do walki wręcz. Biegnąca piechota nie imponuje spostrzegawczością i szybko się męczy.

Nie trzeba być Aleksandrem Wielkim ani Napoleonem, by zauważyć, że na polu walki przydaje się możliwość wykonywania manewrów bardziej wyszukanych niż ruch po prostej do punktu docelowego. Dlatego Close Combat przewiduje możliwość wyznaczania oddziałom marszruty. Odbywa się to poprzez wyznaczenie szeregu punktów nawigacyjnych (Waypoints). Zaznacz oddział jak zwykle lewym przyciskiem myszki, a następnie - przytrzymując klawisz Shift - klikaj mapę i wyznaczaj kolejne punkty nawigacyjne (które zostaną oznaczone liczbami porządkowymi). Kiedy skończysz, puść Shift - rozkaz zostanie wydany.

Fire

W trakcie walki żołnierze będą - wedle własnego uznania - strzelać do przeciwnika. Niemniej często przydaje się możliwość skoncentrowania i skoordynowania ognia. Służy do tego pomniejszy rozkaz. Po wydaniu go przybierze on postać celownika, połączonego z aktualnie wybranym oddziałem kolorową linią. Obwódka wspomnianego celownika domyślnie ma kolor biały, ale gdy przesuniesz kursor nad oddział wroga - zauważysz, że kolor zmienił się. Odpowiednie kolory symbolizują skuteczność ognia (szansę, że ostrzał zakatrupi przeciwnika).

Zielony ..... skuteczność ostrzału w przedziale 100-60%
Żółty 59-30%
Czerwony 29-10%
Czarny 9-0%

Przed podjęciem decyzji o wydaniu rozkazu ostrzału dobrze się zastanów. Jeśli twoim celem jest jedynie przygniecenie przeciwnika ogniem, kule wcale nie muszą zabijać wroga, aby odnieść żądany efekt. Z drugiej strony, na miejscu przyczajonej sekcji przeciwpancernej wstrzymałbym się z oddaniem strzału do czasu uzyskania stuprocentowej pewności zniszczenia celu.

Zasięg i pole ostrzału

Linia łącząca celownik z oddziałem, któremu wydajemy rozkaz, przebiega przez pole ostrzału i przybiera różne kolory. Linia ta jest wyliczana osobno dla każdego żołnierza, toteż wrogowie, jakich widzi człowiek zajmujący najdogodniejszy punkt obserwacyjny - niekoniecznie muszą być widoczni dla pozostałych. Jasnozielona linia wskazuje, że cel jest odsłonięty. Ciemnozielona linia sygnalizuje, iż cel jest zasłonięty (np. przez dym lub gęstą roślinność itp.), co odbija się na wynikach obserwacji oraz ostrzału.

Dla uzbrojenia prowadzącego ostrzał artyleryjski (tzn. po paraboli, jak np. moździerze) linia ognia ma kolor pomarańczowy - gdy cel znajduje się w polu widzenia, lub brązowy – kiedy ten jest niewidoczny dla operatora uzbrojenia. Zwróć uwagę, że choć załoga moździerza może ostrzeliwać odległe cele, których bezpośrednio nie widzi (stosując ogień powierzchniowy), rażą o wiele celniej, jeśli bezpośrednio widzą cel.

Liczba umieszczona bezpośrednio przy celowniku mierzy zasięg strzału (w metrach). Jest ona szczególnie pomocna przy wydawaniu rozkazów sekcjom przeciwpancernym i miotaczom płomieni, których skuteczny zasięg jest dość ograniczony. Kolor czcionki (liczby) wskazuje, czy cel znajduje się w zasięgu strzału.

Zielony ..... cel w zasięgu skutecznego rażenia
Żółty ..... dystans jest zbyt duży lub za mały, by ostrzał był skuteczny
Czarny ..... dystans jest za duży lub za mały, przez co w ogóle nie można prowadzić ognia

Jeśli na linii ognia znajduje się przeszkoda mogąca osłabić lub zablokować ostrzał, linia pola ostrzału staje się biała.

Jeśli kryjesz własne oddziały za zasłoną dymu lub gęstego listowia, uniemożliwiasz przeciwnikowi celowanie i prowadzenie bezpośredniego ognia. W takiej sytuacji może on w danym miejscu zastosować jedynie ogień przygniatający lub artyleryjski.

Zasłona dymna

Zasłona dymna jest przydatna zarówno w ataku, jak i przy odwrocie. Dlatego wiele walczących po obu stronach pojazdów i oddziałów piechoty uzbrojono w granaty dymne. Oprócz tego popłaca wykorzystanie dymu np. z płonących pojazdów (mimo to nie radzę podchodzić za blisko, jeśli nie

Czyż to nie ułatwia życia?

bliska ataki wrażej piechoty, z wykrywaniem której wyraźnie sobie nie radzą. Dlatego konieczne jest zapewnienie im wsparcia własnych piechurów.

Ekran dowodzenia (Command)

Ekran ten składa się z trzech zasadniczych części (paneli). Lewą górną część ekranu zajmuje panel pozwalający dokonać wyboru jednej z wcześniej przygotowanych bitew, kampanii i operacji. Bitwa jest w tym przypadku pojedynczym starciem sił niemieckich i amerykańskich, rozgrywającym się wyłącznie na jednej mapie. Liczba i rodzaj oddziałów uczestniczących w walce są niezmienne. Operacja to starcie dwóch zgrupowań wojsk (Battle Groups) potykających się w szeregu bitew. Gracz wpływa w tym przypadku na bieg wydarzeń również na poziomie strategicznym. Kampania pozwala na rozegranie całej operacji w Ardenach (na poziomie strategicznym, rzecz jasna) i dowodzenie wieloma grupami wojsk.

W lewej dolnej części ekranu umiejscowiono panel umożliwiający wybór własnoręcznie skonstruowanego scenariusza (zakładka User Scenarios) tudzież wczytanie uprzednio zapisanego stanu gry (Saved). Aby usunąć własny scenariusz bądź zapisany stan gry, zaznacz go, a następnie wciśnij klawisz Delete.

Panel wypełniający prawą stronę ekranu służy do określenia szczegółowych parametrów rozgrywki. U góry tego panelu możesz zadecydować, czy będziesz dowodził Niemcami, czy Amerykanami.

Pasek z adnotacją: Force Strength, ukazuje stosunek sił walczących w nadchodzącej bitwie. Poniżej znajdziesz suwaki służące do dostosowania poziomu trudności (po jednym dla każdej z walczących stron). Ustawienie Recruit zapewnia rozporządzanie lepszymi oddziałami z wyższym morale. Veteran odpowiada normalnej sile wojsk, natomiast wybierając Heroic, musisz się liczyć z tym, iż już na samym początku twoje siły będą osłabione. Ustawienia poziomu trudności wpływają także na częstotliwość otrzymywania ewentualnych posiłków i uzupełnień.

Realism Settings

To szereg ustawień dotyczących realizmu rozgrywki (opcje te aktywuje się, klikając w kwadratowych okienkach).

ALWAYS SEE ENEMY: strona rozgrywki, której przyznamy owo ułatwienie, będzie zawsze i wszędzie widzieć wszystkie oddziały przeciwnika znajdujące się na polu bitwy. Jeśli w Close Combat stawiasz pierwsze kroki, opcja ta jest w sam raz dla ciebie.

NEVER ACT ON OWN INITIATIVE: twoi żołnierze nie kiwną nawet palcem bez wyraźnego rozkazu z twojej strony.

ALWAYS HAVE FULL ENEMY INFO: gdy opcja jest aktywna, gracz w każdej chwili ma wgląd w informacje na temat wrogich oddziałów, pojawiające się na pasku narzędziowym (opcja nie uwzględnia dostępu do nieprzyjacielskich okienek informacyjnych).

ALWAYS OBEY ORDERS: jeśli opcja jest aktywna, żołnierze zawsze wykonują rozkazy (nawet jeśli to najbardziej absurdalne polecenie, jakie w życiu słyszeli, oznaczające pewną śmierć. Mówiąc prościej: oznacza to, że twoi żołnierze zostają pozbawieni instynktu samozachowawczego).

Na dole ekranu znajdziesz zbiór ustawień dotyczących warunków zwycięstwa i zakończenia gry (Battle Ends...). Określisz tu, czy bitwa zakończy się po upływie określonego limitu czasowego (oraz ile limit ten ma wynosić). Innym możliwym (i nie wykluczającym się z opcją limitu czasowego) rozwiązaniem jest zakończenie bitwy, gdy jedna ze stron opanuje wszystkie punkty kluczowe (Victory Locations) na mapie. Zaznacz Two Minute Warning, aby ewentualnie dać przegrywającemu, który utracił ostatni punkt kluczowy, dodatkowe dwie minuty na odbicie go.

Przycisk View Map, który znajdziesz przy dolnej krawędzi ekranu, pozwala obejrzeć mapę, na jakiej toczy się dana bitwa.

Ekran wyboru oddziałów (Battlegroup)

Załóżmy, że określiłeś już parametry bitwy i kliknąłeś ikonę Next. Zostałeś przeniesiony do ekranu z listą oddziałów, którymi za chwilę będziesz dowodził. Jeśli któryś z nich ci nie odpowiada, możesz go usunąć, a następnie zastąpić jednostką z listy po lewej stronie ekranu (Force Pool). Kliknij któryś z oddziałów lewym przyciskiem myszki w celu przejrzenia bardziej szczegółowych danych (uzbrojenie, morale doświadczenie etc.). Pojawią się one w panelu znajdującym się u dołu ekranu. Masz stąd również dostęp do ekranu żołnierzy (Soldier Screen), zawierającego informacje na temat kondycji fizycznej, morale, zdolności przywódczych, inteligencji, siły oraz doświadczenia poszczególnych żołnierzy z oddziału.

Morale

Morale jest wyznacznikiem woli walki żołnierza. Wojacy z wysokim morale są odważniejsi i prą do walki, pragnąc stawić wrogowi czoło.

Leadership

Żołnierze obdarzeni zdolnościami przywódczymi są w stanie podnosić morale kolegów znajdujących się nieopodal i powstrzymywać oddział przed popadnięciem w rozsypkę. Z drugiej strony, kiedy taki dowódca ginie, morale całego oddziału gwałtownie się obniża.

Intelligence

Inteligencja określa prawdopodobieństwo wpadnięcia w panikę lub szał bitewny. Inteligentni żołnierze raczej nie popełniają tak fatalnych w skutkach błędów.

Strength

Krzepa określa to, jak szybko dany żołnierz się męczy (jeśli np. wydamy mu rozkaz Move Fast), oraz ile ran może przyjąć, zanim kopnie w kalendarz.

Experience

Doświadczenie wpływa na cały szereg żołnierskich umiejętności. Zaprawione w bojach wiarusy celniej strzelają, są lepsi w robieniu zasadzek, potrafią oszczędzać amunicję. Jednym słowem, niemal pod każdym względem górują nad niedoświadczonymi młokosami.

eksplodował jeszcze magazyn amunicji). Jednostki kryjące się za kłębami dymu są trudniejsze do wykrycia, a jeśli nawet zostaną zauważone - nie sposób dokładnie do nich celować. Mimo to żołnierze zawsze mogą położyć za kotarą dymu ogień przygniatający w nadziei, że trafią przeciwnika.

Z granatów dymnych korzysta się podobnie jak z pozostałego uzbrojenia. Za pomocą moździerza można zrobić zasłonę dymną w dowolnym punkcie na polu bitwy; stojący żołnierze są w stanie miotać granaty na odległość 30 metrów, leżący zaś są w stanie dorzucić do 15 metrów.

Również niektóre działa (także czołgowe) są w stanie strzelać specjalną amunicją dymną (radzę z tym uważać, bo jeśli pod lufę napatoczy się wraży czołg, strzelająca pociskami dymnymi załoga może nie zdążyć przeładować je na przeciwpancerne).

Obrona

Oddziały, którym nakażemy obronę pozycji, postarają się poszukać w najbliższej okolicy jakiejś osłony i zaczną ostrzeliwać wroga, jeśli tylko nadarzy się dobra okazja. Po wydaniu rozkazu przy jednostce pojawi się niebieski znacznik w kształcie łuku. Pokazuje on, z której strony broniący się oczekują ataku (czołgi i działa zawsze zwracają się w tym kierunku przodem, piechota odpowiednio wykorzystuje teren). Kliknij znacznik i przeciągnij go po kole, aby przygotować oddział na atak z konkretnej strony. Broniący się będą atakować przeciwników, którzy zbliżą się na tyle, by stanowić zagrożenie (oraz wszystkie oddziały, gdy tylko przewidywana skuteczność ognia jest większa niż 30%).

Obrona jest domyślnym rozkazem dla czołgów - pozostające bez rozkazów maszyny zawsze przechodzą do trybu obrony.

Zasadzka

Rozkaz ten wydaje się podobnie jak w przypadku obrony, lecz tym razem łukowaty znacznik ma - dla odróżnienia - kolor zielony. Przyczajone oddziały starają się jak najlepiej ukryć i zamaskować, a następnie nie dają znaku życia, aż wróg zbliży się do kryjówki na odległość 30 metrów. Następnie z zaskoczenia otwierają do niego zmasowany ogień.

Rozkaz niniejszy jest jednym z najważniejszych w grze, bo tylko w ten sposób możesz właściwie wykorzystać sekcje przeciwpancerne. Staraj się je ustawić tak, by zaatakowały przejeżdżający pojazd z tyłu lub z boku (bo ma tam najcieńszy pancerz, a poza tym w przypadku spudłowania nieprzyjaciel nie od razu zorientuje się, skąd właściwie padł strzał).

Wydawanie rozkazów grupie oddziałów

Istnieje możliwość wydania rozkazu kilku jednostkom naraz. Aby zaznaczyć kilka oddziałów jednocześnie kliknij mapę i przeciągnij po niej kursor (trzymając przyciśnięty przycisk myszki). Wszystkie jednostki, które znajdą się wewnątrz powstałego w ten sposób prostokąta, zostaną zaznaczone. Inny sposób zaznaczenia kilku oddziałów to klikanie na nich po kolei lewym przyciskiem myszki z wciśniętym klawiszem Shift (do czasu zaznaczenia ostatniego oddziału).

Jeżeli wydasz rozkaz ruchu kilku oddziałom, będą się one starały poruszać w formacji z zachowaniem początkowych ustawień odległości. Przy wydawaniu polecenia ostrzału pamiętaj, że choć wyświetlana jest tylko jedna linia ognia - w istocie jest ona inna dla każdego oddziału i żołnierza z osobna (a zatem może się okazać, iż nie wszystkie zaznaczone jednostki będą w stanie wykonać rozkaz).

W celu usprawnienia dowodzenia wprowadzono możliwość zapamiętania przez komputer dziewięciu grup oddziałów. Zaznacz kilka jednostek, a następnie wciśnij kombinację klawiszy Ctrl i cyfrę (od 1 do 9). Teraz po wciśnięciu danego numeru możesz błyskawicznie przywołać określoną grupę jednostek.

Jeśli zaznaczyłeś grupę jednostek, a ponownie chcesz dowodzić tylko jedną z nich, zaznacz ją przez przeciągnięcie prostokąta.

Wsparcie artyleryjskie i lotnicze

Wsparcie wzywasz trzema ikonami położonymi z lewej strony paska narzędziowego. Kliknij jedną z nich, a następnie przesuń kursor na pole bitwy. Jak zauważyłeś, przybrał on postać celownika. Kliknij lewym przyciskiem myszki, by umieścić flarę dla pilotów/artylerzystów. Przed podjęciem decyzji dobrze się zastanów, ponieważ dany rodzaj wsparcia w trakcie bitwy można użyć tylko raz.

Wsparcie lotnicze to jeden przylatujący z losowo wybranego kierunku samolot, dokonujący pojedynczego nalotu na cel. Nie jest on nigdy dostępny na samym początku bitwy (Amerykanie zamierzający skorzystać ze wsparcia czekają zazwyczaj pięć do dwunastu minut, Niemcy zaś - od ośmiu do dwunastu).

Nie masz żadnego wpływu na to, jaki rodzaj samolotu przyleci, gdy wezwiesz wsparcie (jest to element losowy). Poniżej znajdziesz listę występujących w grze maszyn.

Wsparcie artyleryjskie wzywa się dokładnie w ten sam sposób, co lotnicze. Ostrzał artyleryjski prowadzą cztery moździerze kal. 80 mm. Podczas jednej nawały ogniowej wystrzeliwują one od 40 do 60 pocisków. Ponieważ ostrzał artyleryjski jest wysoce niecelny, uważaj, by nie zagrozić twoim oddziałom. Opcja wsparcia pojawia się najdłużej po dwóch minutach od rozpoczęcia starcia.

Zawieszenie broni (Truce) i odwrót z pola walki (Flee)

Ikony aktywujące powyższe opcje znajdziesz na paku narzędziowym. Po kliknięciu Truce proponujesz przeciwnikowi zawieszenie broni. Jeśli się zgodzi, bitwa chwilowo pozostaje nierozstrzygnięta, a walczące strony zachowują zdobyte punkty kluczowe. W przerwie z pola walki zabierani są ciężko ranni. Jeśli to przeciwnik pierwszy zaproponuje zwieszenie broni, stosowny komunikat pojawi się w okienku komunikatów (prawa dolna część ekranu). Kliknij ikonę Truce - jeżeli się zgadzasz.

Okienko komunikatów

W okienku komunikatów wyświetlane są meldunki napływające od podkomendnych oraz inne istotne informacje o polu walki. Kliknij jedną z wiadomości, by dowiedzieć się - kto jest jej nadawcą.

Opcje

Ekran opcji dostępny jest za pośrednictwem ikony znajdującej się w lewym dolnym narożniku ekranu. Opcje podzielono na trzy kategorie: Game Play (rozgrywka), General (ogólne) oraz About (informacje). Dostęp do nich zapewniają odpowiednie zakładki. Zaznaczając okienko „Remove Killed Soldiers" (KIA) usuwasz z pola bitwy ciała zabitych. Opcja „Remove Trees" sprawia iż korony drzew stają się niewidoczne (choć nadal wpływają na wyliczanie pola widzenia i linii ognia).

W opcjach opisanych jako Status Indicators możesz wybrać z listy parametry, jakie mają być wyświetlane przez paski stanu (Team Info Icons Display), i kolorowe obwódki zaznaczonych żołnierzy (Soldier Outlines Display). Dzięki temu już po pierwszym rzucie oka na pole bitwy można wyrobić sobie pojęcie np. o zdrowiu, morale bądź zapasach amunicji podkomendnych.

Poniżej uaktywniasz

Team Data.....lista oddziałów (w czasie gry włączana i wyłączana klawiszem F5)
Insert Map.....miniaturowa mapa (F6)
Soldier Monitor.....okno żołnierzy (F7)

Minimalne wymagania sprzętowe:

Pentium 120 MHz, 32 MB RAM, 120 MB na HDD, Windows 95 lub nowsze

Instalacja

Włóż płytę do napędu i poczekaj na pojawienie się menu (jeśli masz wyłączony autostart, musisz go uruchomić ręcznie - wyświetlisz zawartość płyty, klikając dwukrotnie setup.exe), poprzedzone filmem. Teraz kliknij Install i postępuj według instrukcji pojawiających się na ekranie.

Uwaga!
Na niektórych komputerach proces instalacji może nie być do końca płynny - czasem zdarza się, że instalacja zatrzymuje się na minutę np. na 20% po to, by zaraz wyświetlić 99% - bądźcie cierpliwi.

Po zakończonej instalacji możecie uruchomić grę z menu start. Polecamy odpalenie jej przez opcję GL Hexen II - przy kliknięciu przycisku play w menu pojawiającym się po wrzuceniu płyty do napędu gra zostanie odpalona w trybie software.

Opcje

Customize controls - zmień obłożenie klawiszy. Rekonfiguracja jest zwłaszcza polecana dla graczy przyzwyczajonych do sterowania w najnowszych grach FPS - w Hexenie 2 jest ona nieco inna
Go to console - otwórz konsolę (w trakcie gry służy do tego tylda - ~)
Reset to defaults - przywróć ustawienia początkowe
Screen size - rozmiar ekranu, sugerujemy ustawienie najwyższe
Brightness - poziom jasności
Mouse speed - prędkość działania myszy
Music type - wybierz sposób odtwarzania muzyki (spośród audiotracków i midi) albo jej całkowite wyłączenie
Music Volume - ustawienie głośności muzyki
Sound volume - ustawienie głośności dźwięków
Always run - ustaw, czy postać ma przez cały czas biegać (szybciej się poruszać)
Invert mouse – podczas grania myszą zamienia kierunki góra/dół
Lookspring - ustala, czy podczas ruchu myszką w górę/dół postać się poruszy, czy będzie się rozglądać
Lookstrafe - jak wyżej, tylko w lewo/prawo
Video options - ustawienie rozdzielczości; można wybrać od 320 x 200 w 16 bitach aż po 1280 x 1024 w 32

Nowa gra

Gdy wybierzesz tę opcję, będziesz mógł wybrać spośród czterech postaci - każda z nich ma specyficzne tylko dla niej umiejętności i rodzaje broni. Różnice między bohaterami są znaczne - przykładowo paladyn to wielki wojownik, jednak pozbawiony jakichkolwiek magicznych zdolności, zaś np. zabójczyni morduje z wielką wprawą, ale za to sama ma bardzo małą odporność. Granie każdą z postaci determinuje taktykę - Hexen II można przejść każdą postacią od początku do końca - za każdym razem będzie to inna gra!

Podstawy gry

Ogólne porady są jasne i przejrzyste - w Hexen 2 chodzi o to, by zabijać, nie dać się zabić, rozwiązywać zagadki i przejść długą drogę, by wreszcie pokonać Eidolona - głównego przeciwnika w grze.

Uwaga!
Możesz przed uruchomieniem gry od razu ustawić rozdzielczość i paletę kolorów, w jakiej będzie ona działała.

1. Utwórz skrót do gry na pulpicie. Jeśli korzystasz z wersji akcelerowanej, skrót powinien odnosić się do pliku: glh2.exe
2. Teraz w linii poleceń na samym końcu wpisz na przykład: -width 1024 -height 768 -bpp 32. (Wartości liczbowe możesz zmieniać - paletę kolorów z 32 na 16 bitów, rozdzielczość może wynosić od 320 x 240 aż po 1280 x 1024.) Jeśli chcesz uruchomić grę w oknie, do linii komend dopisz: -window.

Poruszanie się

Niekiedy na planszy pojawi się woda - można do niej oczywiście wskoczyć. Poruszanie w niej polega na używaniu normalnych klawiszy służących do chodzenia, skoku (aby wznieść się na powierzchnię) i spoglądania w górę/dół. Czasem w trakcie gry może się pojawić specjalny powerup, który pozwoli na latanie - w tym przypadku - poza normalnymi klawiszami do chodzenia - używać należy jeszcze D do wznoszenia się i C do opadania.

W Hexen 2 nie ma przycisku odpowiedzialnego za użycie czy jakąś interakcję z przełącznikami albo drzwiami. Po prostu na wszelkie tego typu elementy wystarczy wejść - przyciski same się wcisną, zaś drzwi otworzą. Jeśli tak się nie stanie, należy poszukać, czy gdzieś nieopodal nie ma włącznika czy czegoś podobnego. Warto również pamiętać, że niektóre ściany mogą być przesunięte - aby to zrobić, wystarczy na nie najść. Czasem też w grze pojawiają się przyciski, do których nie ma dostępu - to oznacza, że należy w nie strzelić. Niektóre drzwi są zakamuflowane - należy zwracać baczną uwagę na wszelkie nieregularności na ścianach, pęknięcia etc. Większość z nich może być przesunięta albo otwarta przyciskiem nieopodal.

Aby podnieść przedmiot, wystarczy przez niego przejść, zostanie on automatycznie podniesiony (o ile postać go potrzebuje - np. w przypadku posiadania pełnej energii postać nie podniesie fiolki leczniczej, gdyż nie będzie ona jej potrzebna). Aby użyć przedmiotu, należy nacisnąć Enter (użyty zostanie przedmiot widoczny pośrodku panelu gry), by go wyrzucić - \ (backslash). Aby wybrać inny przedmiot z ekwipunku, wciskaj nawiasy kwadratowe - [i], aby przewijać listę.

Sterowanie (standardowe)

Klawisze funkcyjne

F1 - Pomoc
F2 - Zapis gry
F3 - Załadowanie gry
F4 - Opcje
F5 - Multiplayer
F6 - Szybki zapis
F9 - Szybkie załadowanie
F11 - Zbliżenie
F12 - Zapis ekranu (pliki zapisują się w katalogu: Hexen II\data1\shots)

Poruszanie się

Kursory - chodzenie
? lub / - skok/płynięcie w górę
Shift - bieg
. lub > - poruszanie się w prawo
, lub < - poruszanie się w lewo
Alt* - poruszanie się w lewo/prawo
D - płynięcie/latanie w górę
C - płynięcie/latanie w dół
[lub] - przełączanie inwentarza
Enter - użyj przedmiotu
Spacja - kucnij
**** - wyrzuć przedmiot

Inne

Escape - menu główne
~ (tylda) - konsola
A lub Page Down - spójrz w górę
Z lub Delete - spójrz w dół
X lub End - wyśrodkuj widok
; lub środkowy przycisk myszy** - Mouse Look
Insert*** - Keyboard Look

* kiedy przycisk ten jest wciśnięty, lewy i prawy kursor sprawiają, że postać porusza się na boki, zamiast się odwracać
** kiedy jeden z tych przycisków jest wciśnięty poruszanie myszką powoduje rozglądanie się
*** kiedy ten przycisk jest wciśnięty, rozglądać się można przy pomocy kursorów

UWAGA!
Aby całkowicie zablokować rozglądanie się myszą, wpisz w konsoli komendę +MLOOK.

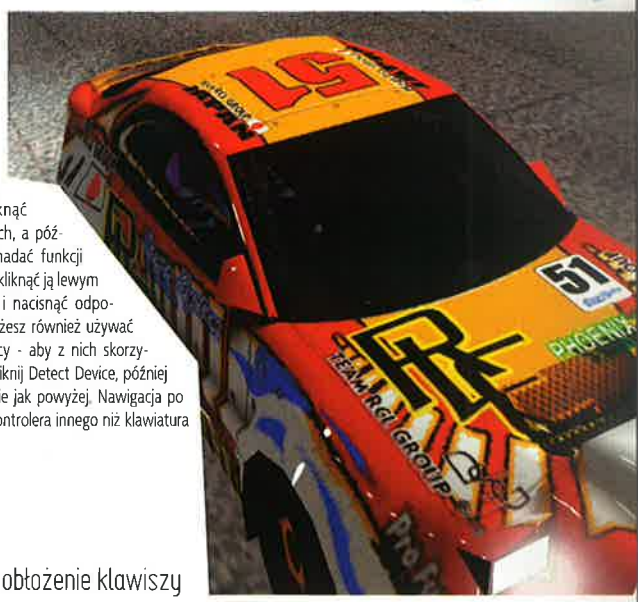
Uwaga!
Podczas całej gry znajdziesz wiele ksiąg, plakietek i znaków, które pomagają rozwikłać zagadki. Aby przeczytać ich zawartość, wystarczy do nich podejść i chwilę poczekać - na ekranie pojawi się okienko z tekstem.

Broń

Klawisz	Paladyn	Krzyżowiec	Nekromanta	Zabójca
1	Rękawice	Młot wojenny	Sierp	Katar
2	Miecz	Lodowa maczuga	Magiczne pociski	Ręczna kusza
3	Topór	Laska meteoru	Odłamki kości	Granaty
4	Purifier	Lightbringer	Raven Staff	Staff of Set

Czyż to nie ułatwia życia?

MIDNIGHT GT



1. Instalacja i uruchomienie

Aby zainstalować Midnight GT, po prostu włóż płytę do napędu i poczekaj na autostart. Jeśli ten nie nastąpi, wyświetl zawartość płyty samodzielnie, kliknij startmenu.exe, wybierz odpowiedni przycisk i postępuj zgodnie z zaleceniami pojawiającymi się na ekranie. Przed instalacją jednak upewnij się, czy masz odpowiednią ilość miejsca na dysku, około 670 MB - instalator „ruszy" bez sprawdzania, czy gra się zmieści w całości.

UWAGA: gra nie robi skrótów na pulpicie i pasku zadań. Grę uruchamiasz plikiem Game w katalogu z grą.

Po uruchomieniu gry pojawi się menu z trzema opcjami: **PLAY, SETUP i EXIT**. Zanim uruchomisz Midnight GT, w setupie musisz ustawić niezbędne parametry dla karty graficznej i muzycznej.

Opcje (menu Preferences)

HUD - on/off, tłumaczyć zastosowania chyba nie trzeba?
Save Replays - ustaw, czy gra ma automatycznie zapisywać powtórki
Default View - ustawienia kamery (można zmieniać Enterem podczas gry)
Gears - przełącz pomiędzy automatyczną/manualną skrzynią biegów
Music - do wyboru masz muzykę standardową, odgrywaną z CDAudio oraz jej całkowite wyłączenie
Snow Particles - płatki śniegu, :) widoczne tylko na planszach, na których ten występuje...

2. Wymagania sprzętowe

Minimalne: Pentium II 266 MHz, 128 MB RAM, Voodoo 2 12 MB, Voodoo 3 2000/3000, TNT 1
Rekomendowane: Pentium II 450 MHz, 128 MB RAM, Voodoo3 3500, TNT 2, G400, ATI RAGE FURY 32 MB, GeForce 256
Optymalne: Pentium III 600 (lub podobnej klasy AMD), 256 MB RAM, GeForce 256 DDR, GeForce2 GTS

4. Sterowanie

Obłożenie klawiszy może być dowolnie zmienione.

Aby je modyfikować, należy kliknąć Controllers w opcjach, a później Configure. By nadać funkcji inny klawisz, należy kliknąć ją lewym przyciskiem myszy i nacisnąć odpowiedni przycisk. Możesz również używać dżojstika i kierownicy - aby z nich skorzystać, na początku kliknij Detect Device, później postępuj analogicznie jak powyżej. Nawigacja po menu przy użyciu kontrolera innego niż klawiatura wygląda tak:

W lewo - w górę
W prawo - w dół
Gaz - akceptacja

Standardowe obłożenie klawiszy

A - Gaz
Z - Hamulec (przy użyciu automatycznej skrzyni biegów służy również jako bieg wsteczny)
R - Wsteczny (przy ręcznej skrzyni biegów)
C - Hamulec ręczny
Left - W lewo
Right - W prawo
Enter - Zmień widok
Esc or P - Pauza i menu
B - Zapisz ekran gry (znajdzie się on w katalogu Midnight GT\Saves\Dumps)

F5 = Odtwórz muzykę w mp3
F6 = Spauzuj muzykę
F7 = Wyłącz muzykę
F8 = Następny utwór
F9 = Podgłośnienie muzyki
F10 = Przyciszenie muzyki

UWAGA!
Jeśli nie odpowiada ci muzyka w grze, możesz zaimplementować własną. Podczas jazdy możesz odtwarzać zwykłą płytę audio bądź wrzucić ulubione mp3 do katalogu: MidnightGT\Media\MP3 - później podczas gry klawiszami F5-F10 przyciszasz, podgłaśniasz, zmieniasz utwory etc.

RAGE RALLY

1. Instalacja

Włóż płytę do napędu i poczekaj na pojawienie się menu. (Jeśli to nie nastąpi, uruchom je ręcznie.) Wybierz Rage Rally, wersję językową i postępuj zgodnie z zaleceniami na ekranie. Po instalacji program zapyta, czy chcesz zainstalować DirectX7 - o ile go masz (a jest wielce prawdopodobne, że masz ten ze znacznie wyższym nr), wybierz „nie". Po instalacji możesz uruchomić grę z menu start: Programy=>Rage Software=>Rage Rally.

2. Konfiguracja

Aby skonfigurować Rage Rally, wejdź do menu start i wybierz Programy=>Rage Software=>Rage Rally=>Configure Rage Rally. Zobaczysz okienko z dwoma zakładkami: Video i Audio.

Video

Device - ustawiasz sterownik wyświetlania ekranu; proponujemy pozostawić to, co sugeruje gra
Mode - ustawienie rozdzielczości i głębi kolorów; od 512 x 384 do 1280 x 1024 w 16 lub 32 bitach
Textures - włączenie/wyłączenie „dynamicznych" tekstur
Mipmap Filter - ustaw liniowy bądź najbliższy

Audio

Audio Devices - wybierz urządzenie, które ma odtwarzać dźwięk
Spatialisation Method - opcje dodatkowe, z którymi możesz kombinować, chcąc polepszyć jakość dźwięku przestrzennego
CD Volume Select - ustawienia głośności
CD Drive Select - oznaczenie litery CD-ROM-u.

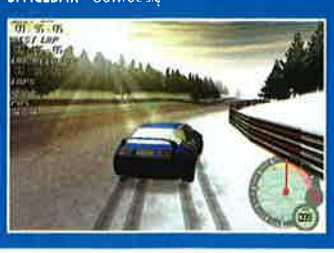
Po zmianie ustawień kliknij Apply, a później OK.

3. Wymagania sprzętowe

Minimalne: PII 266 MHz, 64 MB RAM, TNT/TNT2/GeForce256/Matrox G200/G400/Voodoo III, karta muzyczna, 150 MB na HDD
Rekomendowane: PII 450 i szybsze, 128 MB RAM, GeForce256, karta muzyczna, 150 MB na HDD

4. Sterowanie

Góra - Przyspieszenie
Dół - Hamulec i wsteczny
W lewo - Skręć w lewo
W prawo - Skręć w prawo
Q - Wyższy bieg (przy ręcznej skrzyni biegów - standardowo w grze ustawiona jest automatyczna)
A - Niższy bieg (przy ręcznej skrzyni biegów)
CONTROL - Hamulec ręczny
LEFT SHIFT - Przywróć samochód na trasę
SPACEBAR - Odwróć się



ENTER / F1 - Zmień widok (z dostępnych trzech)
ESC - Pauza i opcje

5. Opcje

W menu głównym do wyboru masz pięć możliwości: Demo, Arcade, Time Trial, Options i oczywiście Exit.

Demo - po kliknięciu tego przycisku gra uruchomi pokazowy wyścig. Komputer w tym trybie kieruje tak wszystkimi samochodami, jak i pracą kamer. Cztery wozy pokonują jedno okrążenie, po czym ekran blaknie, a wyścig zaczyna się od nowa. Demo będzie działać, dopóki nie naciśniesz Escape i z menu nie wybierzesz opcji Abort Demo.

Arcade - na początku tego trybu musisz wprowadzić imię gracza. Teraz przejdź do menu wyboru samochodów, po czym wybierz trasę i kliknij przycisk Race. Gra przeniesie cię na tor, wyświetlając menu, z którego możesz zacząć wyścig od razu, obejrzeć trasę (kamera w bardzo szybkim tempie „przewiezie" cię po całym torze - możesz to wyłączyć w każdej chwili, wciskając klawisz Escape), wejść do opcji albo zrezygnować z wyścigu. Po zakończeniu wyścigu gra wyświetla wyniki - możesz wybrać spośród obejrzenia powtórki, zagrania jeszcze raz albo wyjścia do menu.

Jeśli wybierzesz opcję powtórki, będziesz mógł jeszcze raz zobaczyć wyścig, korzystając przy tym z kilku opcji dostępnych dzięki przyciskom na dole ekranu: przewijania, odtwarzania, spowolnienia, przyspieszenia, zmian ustawień kamery etc. Aby zakończyć powtórkę, naciśnij Escape - gra przeniesie cię do ekranu wyboru tras.

Time trial - tryb podobny do arcade, jednak tu bez udziału pojazdów kierowanych przez komputer. W Time trial masz też możliwość jeżdżenia nieograniczonej liczby okrążeń. Graj w tym trybie, by doskonalić swoją technikę i bić własne rekordy okrążeń. Możesz w każdej chwili wyjść z Time trial, naciskając Escape.

Opcje - główny ekran opcji można otworzyć w trakcie gry bądź skorzystać z menu. Każda zatwierdzona w opcjach zmiana zostanie zapisana i uwzględniona w grze.

a) Audio - możesz regulować głośność dźwięku dzięki suwakom.
b) Details - określ poziom szczegółowości tekstur, włącz/wyłącz niektóre efekty graficzne; obniżenie detali spowoduje nieznaczne pogorszenie wyglądu gry oraz znaczne jej przyspieszenie (powiększenie liczby klatek na sekundę).
c) Control - pozwala ustawić klawisze sterujące; aby zmienić ich obłożenie, kliknij daną funkcję i wciśnij nowy klawisz; jeśli jest on już używany, gra poprosi o inny wybór; Rage Rally pozwala na korzystanie nie tylko z klawiatury, ale i dżojstików (nawet dziesięcioprzyciskowych) i kierownic; wszelkie urządzenia wykrywa automatycznie, o ile są zainstalowane w panelu sterowania.

Wyjście - po kliknięciu tej opcji pojawi się plansza z listą płac - aby ją wyłączyć i wyjść do Windows, wystarczy kliknąć w jakimkolwiek miejscu na ekranie.

CZYTELNICY NADESŁALI >>

VETO

Podczas czytania recenzji Unreal II Elda i Gem.iniego wydawało mi się, że ta gra jest tak słaba, beznadziejna i... kiepska, że nie warto nawet na nią patrzeć, bynajmniej tak nie jest.

Autorzy recenzji napisali, że briefingi na pokładzie Atlantisa są nudne i zupełnie nieklimatyczne, ale moim zdaniem - to bardzo dobre posunięcie twórców gry. Dlaczego? Ano dlatego, że misje są bardzo dynamiczne i podczas nich nie ma raczej czasu na ochłonięcie, a na pokładzie naszego statku ko(s)micznego czujemy się bezpiecznie, sielankowo, wręcz beztrosko. :) Chwilami, podczas niektórych misji, nie mogłem się wręcz doczekać momentu, kiedy wsiądę do statku i odetchnę swobodnie, a wszystko, co było do zrobienia - zostało zrobione i nie wrócę więcej w to miejsce. Gem.ini napisał, że zdrada Aidy byłaby zupełnie niespodziewana, ale gdy ją pierwszy raz zobaczyłem, od razu podejrzewałem, że chyba coś z nią jest nie tak. Oczywiście do czasu, kiedy zdradził mnie ktoś inny...

Recenzenci wyraźnie oczekiwali, że sequel Unreala tak naprawdę będzie tą samą grą, co jej pierwowzór - tyle tylko, że z nowszą grafiką. Chcieliby tej samej fabuły, ścieżki dźwiękowej, pudełka, nadruku na płycie, zapachu, smaku itd. ;)

Przynajmniej tak to wyglądało...

Unreal 2 nie utrzymuje poziomu pierwowzoru - jest liniowy i ma dużo ograniczeń, ale jeśli byłby taki sam jak pierwsza część (jesteśmy na wielkiej planecie, bez sprzymierzeńców, ale z olbrzymią liczbą wrogów), też byłoby niedobrze i recenzenci również zmieszaliby go z błotem. Uważam, że wszyscy oczekiwali od U2 bardzo wiele, ale sami nie wiedzieli, czego tak naprawdę chcą, oczekiwali, że będzie tym, czym był Doom, Quake czy Wolfenstein 3D, czyli przełomem, rewolucją, czymś nowym, pełnym świeżych pomysłów i rozwiązań, lecz w dzisiejszych czasach coraz trudniej jest stworzyć coś takiego, bo wszystkie pomysły były już kiedyś wykorzystane.

Gdybym miał wystawić ocenę tej grze, dałbym jej 8+, może 9, a gdyby w niektórych miejscach była bardziej dopracowana - to nawet 10.

Adam Karasewicz

Silent Hill 2

Jak mogliście!!? Jak mogliście wystawić SH2 ocenę 8? Jeszcze bym zrozumiał, gdyby była to kontynuacja, ale SH gości pierwszy raz na rynku PeCetów. Czyżby szowinizm konsolowy?

Eins - grafika. Pokażcie mi grę, w której możemy zaobserwować tak rewelacyjne cienie i design potworów. Przecież pielęgniarki czy też piramidogłowy powalają na łopatki. Pierwsze spotkanie z tymi maszkarami rozwala, a kiedy jesteśmy w szpitalu z latarką uwieszoną na piersi, każdy cień wydaje się złowrogi. Muszę przyznać, że przynajmniej ja miałem pełne gacie. Tak samo sprawy się mają z wszelkimi wnętrzami, budynkami itp. Miasto, hotel czy też ciasne uliczki zrobione zostały z wielkim zaangażowaniem i nie mam do tego żadnych zastrzeżeń.

Secundo, już za sam klimat totalnej schizy gra winna dostać order kombatanta (albo coś w tym stylu...). Ja nie wiem - albo jestem ślepy, albo coś z wami jest nie ten - tego.

A co z dźwiękami? Te są rewelacyjne! Kiedy wchodzimy do jakiegoś pomieszczenia (nie znanego wcześniej) i nagle wzmaga się pompatyczna muza, można dostać ataku serca - nie czuliście tego (ukłony w stronę klimatu)?

Skarżycie się na sterowanie, tak? Bum – cyk, cyk, tralalala - tyle mam do powiedzenia. ;) Wprawdzie trzeba się przyzwyczaić, aczkolwiek nie jest tak tragicznie, jak napisaliście. Steruje się tylko klawierą i moim zdaniem - jest spoko: wszystko daje radę. Przecież można samemu zdefiniować klawisze do swoich preferencji.

Na koniec przyznam wam rację (a co!). Dialogi są sztywne i należy lektorom złoić pupcie za ten element. Jednak jak dla mnie, SH2 zasługuje na 9 z plusem i znaczkiem jakości.

Silent Hill to miasto, którego nie można zapomnieć, a ci, którzy spróbują wszystko zatuszować, umrą w niewyjaśnionych okolicznościach - czaicie aluzję?

Marcin „LOV" Szawan
e-mail: lov69@wp.pl

Od redakcji: umówmy się, że wystarczy już vetowania Silent Hill 2, OK?

KOSTUCHA

[JUST ONE FIX]

- NIEZIEMSKA 'PIEKIELNA' ATMOSFERA
- REWELACYJNA GRAFIKA PEŁNA ŚWIATEŁ, CIENI I EFEKTÓW SPECJALNYCH
- 10 POZIOMÓW TRENINGOWYCH Z DOKŁADNYMI WSKAZÓWKAMI
- 40 WCIĄGAJĄCYCH POZIOMÓW PEŁNYCH WALKI I ZAGADEK
- ODROBINA MAGII
- INTRYGUJĄCE PRZESZKODY
- NIEZWYKŁE STWORY
- PRAWDZIWIE ORYGINALNY SCENARIUSZ
- NAPRAWDĘ WCIĄGAJĄCA FABUŁA
- MNÓSTWO DOSKONAŁEGO, WISIELCZEGO HUMORU
- CAŁE DNIE DOSKONAŁEJ ZABAWY
- TO WIĘCEJ NIŻ GRA - TO WYZWANIE!

...Zbliżają się sztandary króla piekieł...

ZAMÓWIENIA WYSYŁKOWE
tel: (17) 856 99 12
zakupy@lkavalon.com
www.lkavalon.com

Cena 69,90 zł

całkowicie po polsku

LK AVALON
www.lkavalon.com

МедиаХауз

TAIREX INTERACTIVE

NEWS

Kreed - termin premiery przesunięty

Autorzy gry Kreed poinformowali, że - mimo iż gra jest już prawie gotowa, postanowili przesunąć datę jej premiery na trzeci kwartał 2003 roku. Jak informują, dodatkowy czas chcą poświęcić na testowanie i ulepszanie jej tak, aby mogła rywalizować z najmocniejszą konkurencją.

Będzie Operation Flashpoint 2

Jak poinformowały firmy Codemasters i Bohemia Interactive, trwają prace nad sequelem gry Operation Flashpoint. Gra ma się ukazać w 2004 roku. Zainteresowanych tym tytułem zapraszam na oficjalną stronę gry - www.codemasters.com/flashpoint2.

Return To Castle Wolfenstein: Enemy Territory całkowicie za darmo!

Historia dodatku do RTCW zatytułowanego Enemy Territory jest dość pogmatwana. Pierwotnie miał to być zbiór dodatkowych misji, następnie samodzielny dodatek niewymagający do działania gry RTCW. Później zostaliśmy poinformowani, że nie będzie on zawierał trybu single player, ale za to będzie dostępny za darmo. Jednak w takiej sytuacji cieszyć mogliby się nim tylko posiadacze RTCW. Z najświeższych informacji podanych przez Activision jednak wynika, że Enemy Territory nie tylko będzie darmowe, ale też w pełni samodzielne, czyli nie będzie wymagać do działania gry-bazy. Za podjęcie takiej decyzji kierownictwo Activision ma u mnie wielkiego plusa!

Chrome - betatesty

W kwietniu odbyły się betatesty gry Chrome - w tym polskim FPP-ku błędów mogło szukać stu szczęśliwców z Polski wybranych spośród wszystkich chętnych. Miejmy nadzieję, że dobrze się spisali i finalna wersja produktu nie będzie miała różnego rodzaju niedoróbek.

ACTION FPP

SLip, e-mail: slip@cdaction.com.pl

Na początku była ciekawość. Ciekawość ta narastała wraz z pojawianiem się kolejnych obrazków, filmików i informacji. W końcu na dysk twardy mojego peceta trafiło demo gry Postal 2. Uruchomiłem je i zaspokoiłem własną ciekawość. Od tego momentu nie byłem już zainteresowany, lecz zdegustowany i zawiedziony. Tak pokrótce streścić można moją przygodę z demem gry, po której obiecywałem sobie dość dużo. (Znajdziecie je na CD w tym numerze.) Oprócz rozważań nad bezsensem gry Postal 2, w kąciku znajdziecie też porcję newsów ze świata FPP i opis zawartości kolejnego numeru FPP MegaZinu.

Postal 2

bezsens połączony z idiotyzmem...

Przypomnijmy sobie, co o Postal 2 mówili jego autorzy. Jak zapewne pamiętacie z zapowiedzi i reklam, głównym walorem drugiej części Postala miała być pełna swoboda. To od nas miało zależeć, czy będziemy miłą osobą wzdragającą się przed przemocą, czy niewyżytym psychopatą. Koncepcja ta wydawała się całkiem ciekawa. Atrakcyjność gry podnieść miał też silnik UT 2003, wraz z Karma Engine, który miał dbać o poprawność odwzorowania praw fizyki. Tak miało być, a jak jest naprawdę?

What a stupid question!

Po włączeniu dema od razu poraża głos lektora tłumaczącego, gdzie mamy zakupić mleko. Mówi to w taki sposób, jak by własną wypowiedź adresował do trzyletniego dziecka, co biorąc pod uwagę fakt, że gra - podobno - jest kierowana do pełnoletnich graczy, jest dość dziwne. Zobaczymy, jak zostanie to rozwiązane w polskiej wersji językowej, ale wątpię, by dystrybutor odważył się zburzyć koncepcję autorów. Zignorowałem ten fakt i postanowiłem grzecznie wypełnić misję. Po drodze mimowolnie wpadł w moje ręce szpadel – z racji tego, że chciałem być miłą osobą, był to kompletnie niepotrzebny gadżet. Po dotarciu do sklepu grzecznie zabrałem mleko z półki, odczekałem chwilkę w kolejce i nosiłem się z zamiarem zapłaty za kartonik białego płynu. Tym czasem kierowana przeze mnie postać przywitała sprzedawcę wiązką słów zaczerpniętą ze słownika łaciny podwórkowej. Moment, najpierw gość sam podnosi szpadel, domyślając się zapewne, że po chwili będę chciał go z nudów użyć, a teraz bez powodu obraża sprzedawcę? Podobno to gracz miał decydować, jakiego typu osobnikiem stanie się kierowana przez niego postać!

Live is brutal... or boring...

Zignorowałem mimowolne zachowania bohatera gry, zapłaciłem za mleko i wyszedłem ze sklepu, uświadamiając sobie jednocześnie, że właściwie to nie mam już nic do zrobienia. To tak ma wyglądać przejście gry w roli miłego pana? Nuda do kwadratu i nic poza tym. Dlatego też szybko przypomniałem sobie o zabranym wcześniej szpadlu. „Zabawa" zaczęła się na nowo. Odcinanie głów, walenie szpadlem i policyjną pałką - kogo się da, palenie przechodniów, strzelanie... Tjaaaaaa. Tym właśnie ów produkt ma przyciągnąć graczy, oczywiście tylko tych, którzy ukończyli 21 rok życia. Widziałem dotąd zaledwie 19 wiosenek, ale jakoś tak nie bawi mnie to. I to z kilku powodów. Przede wszystkim różne formy maltretowania wywołują u mnie, naturalne w podobnych sytuacjach, uczucia litości, żalu i zniesmaczenia, nie zaś radości. Poza tym gra aż promieniuje idiotyzmem i różnego rodzaju błędami, które sprawiają, że radość płynącą z gry należałoby podawać w ujemnych wartościach.

...Co prawda - dywanu nie spalimy, ale już takiego przechodnia jak najbardziej. Dodatkowo jeśli się nam poszczęści, owa biegająca bez sensu żywa jeszcze pochodnia wpadnie na kilku innych przechodniów i zapali ich natychmiast. Co ciekawe, postacie często same pchają się w ogień, a gdy już płoną i niby uciekają, niejednokrotnie przebiegają jeszcze przez płomienie kilka razy. Zresztą tak zachwalana przez twórców sztuczna inteligencja jest też reżyserem bardzo komicznych sytuacji. Gdy na przykład ktoś zobaczy nas w (najprawdopodobniej) własnym domu, często wybiega z krzykiem i informuje podniosłym głosem, że ma zamiar dzwonić na policję. Wystarczy udać się za nim, aby przekonać się, że nie tylko nigdzie nie zadzwoni, ale nawet nie poprosi o pomoc policjantów, których będzie mijał w trakcie ucieczki przed nami.

Buraczana sałatka...

Już od początku byłem rozczarowany grafiką. To, że nie korzysta z najnowszych technologii (wyłączając pojedyncze przypadki, np. efekt dymu) - dałoby się jeszcze przetrawić. Jednak olbrzymia nierówność w wykonaniu tekstur (samochody, zewnętrza strona okien, półki sklepowe itd., itp. - aż twarz się wykrzywia!) sprawia, że treść żołądkowa ma chęć ujrzenia światła dziennego. Dorzucić można do tego momentami wręcz komiczne animacje (np. „tańczący" Murzyn). A propos animacji... W łazienkach znaleźć można lustra. Postać naszego hero prezentuje się w nich całkiem fajnie, dopóki nie naciśniemy spacji. Toż to agent 007 we własnych odrzutowych butach. Koleś w trakcie podskoków nie ugina nawet kolan. To jest dopiero mistrzostwo sztuki animacji!

Należy mierzyć siły na zamiary

Co ciekawe, również elementy tak zachwalane i reklamowane przez autorów zawodzą. Co z tego, że produkt korzysta z Karma Engine, gdy widać to głównie wtedy, kiedy próbuje się grać w golfa z wykorzystaniem do tego celu szpadla i ludzkiego ciała? Owszem, w demie zdarzały się przedmioty, które można było np. kopnąć. Szkoda tylko, że tak często kończyło się to wbiciem tychże w ścianę lub o zgrozo - w sufit! Zresztą przenikanie wszystkiego przez wszystko to poważny problem tegoż dema. Nie miałem większych problemów np. z przejściem przez samochód...

Co jeszcze miało zachwycać w Postal 2? Oryginalność rzeczy, które mogliby-śmy wykorzystać jako broń. Ot, taki kanister z benzyną. Świetny pomysł! Wpadamy do domu, wylewamy strugę benzyny, rzucamy zapałkę i podziwiamy płomienie. Mylą się ci, którzy sądzą, że płonące kilka litrów benzyny mogłoby pozostawić chociażby najmniejszy ślad np. na dywanie, o spaleniu całego domu nie wspominając... Jednym słowem - porażka.

Co za dużo, to nie zdrowo...

Po Postal 2 spodziewałem się czegoś, co - choć brutalne, da trochę radości z gry. Tymczasem po zagraniu w demo mogę się pokusić o stwierdzenie, że gra jest niedopracowanym „nie wiadomo czym". Koncepcja była ciekawa, ale wykonanie... W tym momencie do gry rzeczywiście może przyciągnąć tylko przemoc, ewentualnie ciekawość.

Tak przy okazji. Wszyscy doskonale zdajemy chyba sobie sprawę z tego, że oznaczenie gry jako „nie dla dzieci", nie odstraszy ich, ale zadziała na nie jak magnes. Nie ma też co ukrywać, że młodzi odbiorcy to jedyna grupa, która może widzieć to „coś" w tym produkcie. Graczy z poprawnie ukształtowaną psychiką Postal 2 odrzuci na kilometr. Mnie powalenie przechodnia szpadlem i polanie ciepłym moczem jakoś nie bawi, wręcz wywołuje niesmak. Do tych idiotycznych scen dodać należy niezliczone buraki - i otrzymamy mieszankę, którą osobiście będę omijał szerokim łukiem.

PS Wolałbym, aby Postal 2 bądź to w ogóle nie powstało, bądź nie oferowało widoku FPP, bo to wstyd dla tego gatunku. :(

FPP MegaZin nr 17 na CD

Na CD znajdziecie siedemnasty numer FPP MegaZinu, a w nim:

- Zapowiedzi (dwa świetnie zapowiadające się FPS-y tworzone przez Polaków): Chrome'a i Painkillera.
- Recka Unreal II: The Awakening.
- Kącik: MegaUnreal (między innymi megaporadnik do UT, bardziej dla beginnerów aniżeli starych wyjadaczy), Q3A ModCenter (Total Convertion i Urbat-Terror 2, 6a), Kącik Twórczy.
- Felietony: Dum, On.
- Bonus: Galeria (między innymi 2 obrazki z Painkillera „pstryknięte" specjalnie dla FPP MZI), Download (fani Red Faction będą zadowoleni), Newsy (mała pokazówka, czyli zbiór newsów z naszej strony).

Zachęcam do czytania!

NEWS

Układ EA i Nvidii

Firmy Nvidia i Electronic Arts podpisały układ, na mocy którego mają się one wzajemnie wspierać. EA ma optymalizować gry pod karty produkowane przez Nvidię, a ta ma dodawać do własnych produktów gry EA. Tego typu układy wydają się lekko chore i raczej nie prowadzą do niczego dobrego. Tym bardziej że pojawiły się już pogłoski (jak np w przypadku gry Half-Life 2) o tym, że dana gra będzie działać wyłącznie na kartach Nvidii - czyżby rozpoczął się kolejny etap wojny między Nvidią i ATI?

Chaser - oficjalna strona

Uruchomiona została oficjalna strona FPS-a Chaser, który w sprzedaży ma się pojawić w 2003 roku. Zainteresowanych odsyłam pod adres http://www.chasergame.com/

Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII

Zapowiedziano ukazanie się nowego dodatku do gry Battlefield 1942 - Secret Weapons of WWII. Zawierać ma on dwie kampanie (Peenemunde oraz The Eagle's Nest), nowe pojazdy, a także siedem nowych broni (między innymi granatnik mauser K98, strzelba remington auto 5 oraz pistolet maszynowy - bren). Do tej już bogatej listy innowacji dodać jeszcze należy tryb objective based.

Jedi Knight III - informacje

Ciekawi jesteście, co oferować będzie kontynuacja gry Jedi Knight II? Otóż, sporą innowacją jest w niej to, że w JK III będziemy musieli stworzyć własną postać i najprawdopodobniej rozwijać jej zdolności, podobnie jak ma to miejsce w grach RPG. Większość gry mamy pokonać przy użyciu miecza świetlnego, a pozostała broń, choć dostępna, ma mieć dużo mniejsze znaczenie. Zastanawia tylko, że tytuł ten ma w dalszym ciągu korzystać z silnika Q3A. Może należałoby sięgnąć po coś świeższego?

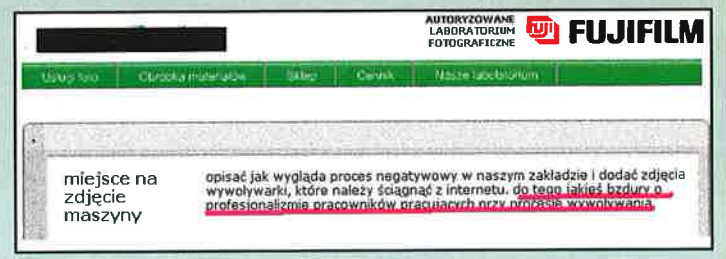
Wyluzujmy się

...przy kolejnej porcji tekstów, jakie udało się nam wyszperać w Sieci. Miłej zabawy – i jeszcze milszego odliczania dni dzielących was od wakacji!

Gafy komentatorów

- Schmidta wypłaszczyło po wybiciu z progu.
- Doleciał do 120 metra, ale wylądował około 116...
- Dobrze. Dobrze! Fenomenalnie!!! Chociaż może trochę za krótko.
- Skoczył zdecydowanie lepiej, jednak był to skok zdecydowanie gorszy...
- Martin Schmidt, jak wiemy, wrócił z Lillelhamer, gdzie był ze swoim młodym partnerem, Hocke...
- Na razie zajmuje pierwsze miejsce, ale nie jest to dobra pozycja wyjściowa.
- Oj, Hannawaldowi trochę nie wyszło, czyżby spadek formy... a nie, to był przedskoczek!
- Termika - jak sama nazwa wskazuje - chodzi o wiatry...
- Peterka zdobył Puchar Świata w sezonie dziewięćdziesiąt siedem na dziewięćdziesiąt dwa.
- Podczas igrzysk w Salt Lake City Adam osiągnął to, na co tak długo czekaliśmy od sukcesu Wojciecha Fibaka.
- Ten skok był wyraźnie dłuższy od Szwajcara...
- Ten 'przyruch' Hannawalda powoduje u niego doskonały 'tajming'.
- Skoczył słabiej, nie najlepiej, ale dłużej o 6 m.
- O Goldim: „ma taką niewinną buzię, zawsze wesoły, uśmiechnięty, skory do żartów, wygłupów i kawałów, a ma już 30 lat".
- Ale taki sezon jeszcze się nie zdarzył Goldiemu w tym roku...
- On to ma wyjście - z podudzia do wyprostu. Uda ma fantastyczne!
- O Bachledzie: „Jest dynamit! Udane wyjście z progu!... i... źle...".
- Goldi skakał zapładniając wyobraźnię...
- Dość szczęśliwy upadek Rosjanina...
- Morgenstern ma błyskawiczne uda...
- Szuka, szuka powietrza...
- Hannawald jest pod takim obstrzałem, że postanowił publicznie się odsłonić ze swoją dziewczyną...
- Kasai zapętlił się w kwadraturę koła...
- O Kranjcu: „coś mu stało się z głową...".
- O Ammanie: „kurczy się nasz Harry Potter skoków narciarskich...".
- Tak!!... Jest!! Będzie daleki skok!!... A jednak... Zabrakło powietrza na dole...
- O Peterce: „dobrze skoordynowany automatyzm rozpada się...".
- Rosjanie przebudzili się... ale niestety skaczą gorzej niż w zeszłym roku...
- W Finlandii zaczęto drwić z Kojonkoskiego, że gdy odszedł to Ahonen zaczął wygrywać! Ale tu riposta trenera Kojonkoskiego i zwycięstwa Austriaków w konkursach Pucharu Świata. (Od red.: mały szczegół, że Kojonkoski trenuje Norwegów.)
- Najdłuższa liczba metrów w tym sezonie.
- Sędziowie docenili jego walkę w locie...
- Pokazano Ahonena: „To oczywiście Andreas Widhoelzl, wszyscy znają tę twarz"...
- Końcówka zapowiada się nam niezwykle eksplozywnie...
- Hess nie puszcza jeszcze Hannawalda, bo coś wciąż wisi w powietrzu. [może to Małysz? :) - red.]
- O Matei: „Trudna sytuacja rodzinna nakazuje mu dokonać wyboru: zrezygnować ze skoków lub poszukać innej pracy".
- Małysz poszedł wczoraj na przebieżkę, ale sobie nie pobiegał, bo musiał uciekać przed fanami.
- Żeby Adam na dole miał dobre wiatry!
- Majkel Uhrmann... Michael, przepraszam...
- Ritzerfeld, dziewiętnastolatek, Hess ma do niego słabość...
- Ahonen dał z siebie odrobinę radości... A jednak nie...
- Tami Kiuru... Dostał podmuch i otworzył się w powietrzu!
- O Hannawaldzie: „wykorzystał wszystko, czym obdarzyła go natura".
- Nawet skoczkom zdarzają się czasami ludzkie odczucia...
- Uwaga pszę państwa! Leeeeeeeeci Ahonen i jeeeeest!!! Przewrócił się!!! Brawo! Brawo Jane! Gratulacje!
- Japończycy odmładzają ekipę skoczków. Przykładem jest nowa twarz w drużynie japońskiej Akira Higashi (o 32-letnim Japończyku).
- Hannawald eksplodował, a to zawsze pozostawia ślad...
- ...ciągnij, Adam! Ciągniiiij!!!!!
- Tonio powinien zmienić optykę w kierunku Wisły
- O Ahonenie: „On miał bardzo zły początek sezonu... został szczęśliwym ojcem".
- Z morza alkoholu wypłynął Peterka.
- Hannawald cieszył się trochę sam ze sobą!!! (sytuacja: Hanni po zwycięstwie leżał na śniegu pod bandą.)
- No, Simon Amman. Ja go znam, często z nim rozmawiam po... przed... To proszę państwa bardzo fajny chłopak, sympatyczny, dowcipny, taki wesoły i szalenie utalentowany...
- Widzimy dynamiczny skok Hannawalda, zakończony lądowaniem.
- Ta dyskwalifikacja była wynikiem tego, że Hannawaldowi w locie wypadły plomby. (Chodziło o te w kombinezonie!)
- Adaś, leć, leć! oj, spadł!!! Nie... leci, leci!!!
- Liegl to wielki, żywy latawiec!!!

I na koniec z innej beczki:
- Rzut rożny dla białych... przepraszam - dla tych w białych koszulkach... (z meczu Szwecja-Kamerun).



Brzmi znajomo?

Mam 192 cm wzrostu, trenuję kulturystykę i karate. Na drugim końcu miasta mieszka pewien paskudny kurdupel, którego nienawidzę. Podejrzewam, że ma w domu wielki kuchenny nóż. Kazałem mu, by się rozbroił. Twierdzi, że wyrzucił ten nóż, ale ja mu nie wierzę. Nasłałem na niego policję. Przeszukują jego mieszkanie od kilku miesięcy i nic nie znaleźli, ale to dlatego, że facet za słabo współpracuje. Wprawdzie zaczął niszczyć sztućce ze srebrnej zastawy stołowej, ale to dla zmylenia inspektorów, tfu, policjantów. Postanowiłem pojechać do niego i na wszelki wypadek poderżnąć mu gardło. Nie powinno być z tym problemów - jestem nieporównanie większy i silniejszy. Ponadto on nie ma żadnych przyjaciół, a ja biorę ze sobą kumpla. Też kawał chłopa i będzie uzbrojony po zęby. Czy ktoś jeszcze chce się przyłączyć? Tym, co znajdziemy w mieszkaniu tego gościa, podzielimy się sprawiedliwie. Oczywiście sprawiedliwie w tym przypadku nie znaczy równo - ja, jako pomysłodawca, zabieram 95 procent. Czekam na zgłoszenia.

Typowa sprawa sądowa

Oskarżony:
- Wysoki Sądzie, wszystko powiem, jak było. Noc była, spałem już wraz z żoną swoją, własną Celiną, a obok w pokoju spały małoletnie dzieci, dwoje dzieci, Jędrek - starszy syn lat 15, skończone - i młodsza Kasia, a właściwie to nie spałem bom oglądał taki program w telewizji dla mężczyzn, kiedy weszli we dwóch, przez balkon, jeden nóż miał, a drugi kij bejzbolowy. Nie zdążyłem zapytać ich, w czym mogę pomóc, a oni od razu do mnie - „Gdzie pieniądze?". Tak się wystraszyłem, żem zaczął krzyczeć „ratunku", to ten większy mnie od razu pałą w gębę, dziewięć zębów wyplułem w przedpokoju na podłogę, ale w sumie to żalu nie mam do niego, bo i tak większość miałem zepsutych. Ten drugi z nożem to żonę wyciągnął z łóżka za włosy, krzyczała bardzo, niepotrzebnie i w dodatku wyrażała się o tych bandytach, przepraszam pokrzywdzonych, brzydko, używając wyrazów, że nie powtórzę, to ją ten z nożem uciszył z kolana, w sumie i dobrze, bo ona zawsze miała dużo do powiedzenia.

Ja w tym czasie chciałem uciec przez okno, ale nie zdążyłem, bo tamten trzepnął mnie drugi raz, złamał mi tylko sześć żeber, to w sumie mogłem chodzić jeszcze. Ja nic nie robiłem, kiedy weszli do dzieci i też do nich - „Gdzie są pieniądze?", i strasznie krzyczały, żona leżała w bezruchu w kałuży krwi, a ja w tym czasie chciałem się trochę ogarnąć i wczołgałem się do łazienki, ale zaraz przyszedł ten większy i dalej krzyczał - „Gdzie są pieniądze?".

Ja naprawdę chciałem mu powiedzieć, Wysoki Sądzie, chciałem, ale tamten tak się zamachnął na mnie, że się poślizgnął na płytkach w łazience, to był moment, nogi mu się same wyślizgnęły do przodu i jak kłoda uderzył, Wysoki Sądzie, tyłem głowy o sedes. Ja w tym czasie nic nie robiłem, ja chciałem mu powiedzieć, Wysoki Sądzie, przyznaję to moja wina, bo ja od razu powinienem po sobie posprzątać, zmyć podłogę. Przyznaję też Wysoki Sądzie, Prokurator słusznie stwierdził, że te płytki w łazience to były nieprzepisowe, miały za niską ścieralność czy coś i śliskie były, ale żebym ja wiedział, że do takiej tragedii dojdzie, to ja bym zwykłą posadzkę zalał i zaleję jak wyjdę.

Prezydencki przypadek?

Abraham Lincoln został wybrany do Kongresu w 1846.
John F. Kennedy został wybrany do Kongresu w 1946.
Abraham Lincoln został prezydentem w 1860.
John F. Kennedy został prezydentem w 1960.
Zarowno nazwiska Lincoln jak i Kennedy zawieraja po 7 liter.
Żony obu straciły dzieci w okresie mieszkania w Białym Domu.
Obydwaj prezydenci zostali zastrzeleni w piątek.
Obydwaj prezydenci zostali zabici strzałem w głowę.
Sekretarka Lincolna nazywała się Kennedy.
Sekretarka Kennedy'ego nazywała się Lincoln.
Obydwaj byli zgładzeni przez mieszkańca Południa.
Obydwaj następcy prezydentów nazywali się Johnson.
Andrew Johnson, który zastąpił Lincolna, urodził się w 1808.
Lyndon Johnson, który zastąpił Kennedy'ego, urodził się w 1908.
John Wilkes Booth, zamachowiec Lincolna ur. 1839.
Lee Harvey Oswald, zamachowiec Kennedy'ego ur.1939.
Obydwaj zamachowcy używali trójczłonowych nazwisk składających się z 15 liter.
Lincoln został zastrzelony w teatrze pod nazwą „Kennedy".
Kennedy został zastrzelony w samochodzie „Lincoln".
Booth uciekał z teatru, a został złapany w magazynie.
Oswald uciekał z magazynu, a został złapany w teatrze.
Booth i Oswald zostali zgładzeni zanim rozpoczęły się ich procesy sadowe

Różności

Świat stanął na głowie: biały jest najlepszym raperem, czarny jest najlepszym golfistą, a Niemcy... Niemcy nie chcą iść na wojnę!

Irak wkrótce zastosuje swoją najnowszą broń: WOB-1 i WOB-2! Co to znaczy? Wielbłąd Obity Blachą - Jednogarbny i Wielbłąd Obity Blachą - Dwugarbny.

Dlaczego mężczyzna jest jak dyplom magisterski? Tracisz mnóstwo czasu, żeby go zdobyć, a potem okazuje się, że do niczego nie jest ci potrzebny.

Profesor do studentów w czasie wykładów:
- Gdyby ci na końcu zachowywali się tak cicho jak ci na środku, co rozwiązują krzyżówki, to ci z przodu mogliby spokojnie spać...

Sprzedam: rosyjski kalkulator kieszonkowy na korbę, chłodzony powietrzem, wymiary: 1m*0,5m*0,75m, nowe amortyzatory, system ABS, spadochron hamujący, wyświetlacz tablicowo-kredowy, rozrusznik mechaniczny, napęd rowerowy, przyciski pozłacane (drewniane). TANIO!!!

Teksty na zderzakach samochodów

★ Proszę nie wjeżdżać mi w bagażnik - mój prawnik jest na urlopie.
★ Ciężka praca kiedyś zaprocentuje. Lenistwo daje efekt natychmiastowy.
★ Jeżeli nie podoba ci się mój styl jazdy - zejdź z chodnika.
★ Zginął ci kotek? Sprawdź pod kołami mojego wozu...
★ Chciałabym być Barbie. Ta **[piii...]** ma wszystko.
★ Ubezpieczaj mnie - za chwilę zmieniam pas jezdni.
★ Uwaga! Kierowca ma przy sobie tylko 20$ w drobnej amunicji.
★ Broń nie zabija ludzi. Ale znacznie to ułatwia.
★ Bóg musi lubić idiotów - tylu ich stworzył.
★ Narkotykom powiedziałem: NIE. Ale nie posłuchały.
★ To, że twoje dziecko ma same szóstki nie zmienia faktu, że nadal jesteś idiotą.
★ Puść do mnie oko. Ja zrobię resztę.
★ Deszczowe dni i broń automatyczna zawsze mnie wykańczają.
★ Czas jest najlepszym nauczycielem. Niestety, zabija wszystkich uczniów.
★ Musiałeś być w kiblu, jak rozdawali rozumy.
★ Picie alkoholu stwarza problem - dwoje rąk i tylko jedne usta.
★ Wsadź sobie tą komórkę do **[piii...]** - może będziesz lepiej prowadził.
★ Nie jesteś hemoroidem - nie trzymaj się mojego tyłka.
★ Tylu pieszych, a ja mam tak mało czasu.
★ Twarz wydaje mi się znajoma, ale nie mogę sobie przypomnieć jak się nazywam.
★ Uwaga! Kierowca jest naturalną blondynką!
★ Kiedy przeczytałem o szkodliwości picia, rzuciłem czytanie.
★ Piję, aby ludzie stali się bardziej interesujący.
★ Największym wynalazkiem jest piwo. Koło jest drugie, ale ono nie smakuje tak dobrze z pizzą.
★ Co by było, gdyby nie było pytań?
★ 43,3% danych statystycznych jest bez znaczenia.
★ Miłość jest ślepa, ale ślub otwiera oczy.
★ Wszyscy mężczyźni to idioci. A ja chyba poślubiłam ich króla.

Ten duży to się od razu nie ruszył. Nie jest prawdą, jak twierdzi Prokurator, że ja niby tłukłem jego głową o sedes, bo to nie prawda jest, ja siły nie mam w ogóle, a wtedy to strasznie się bałem. Ja nawet ratować go chciałem i ten... sztuczne oddychanie mu chciałem, ale zobaczyłem, jak ten z nożem Jędrka ciągnie za nogę po schodach na dół. ja go prosiłem, żeby... Wysoki Sądnie, żeby dzieciakowi krzywdy nie robił, że pieniądze to my mamy w tym... ale nie zdążyłem, to był moment, jak Jędrek na półpiętrze ugryzł go w nogę, to krzyczeć zaczął i dzieciaka zabić chciał. Ja wiem, Wysoki Sądzie, niepotrzebnie go ugryzł, ale myśmy mieli z nim już wcześniej kłopoty wychowawcze, przyznaję, przepraszam, i obiecuję, że jak wyjdę to osobiście górniarza do psychologa zaprowadzę, ale rzuciłem się Jędrusiowi na pomoc. Ja wiem, to mogło poszkodowanego wystraszyć, ale ja go tylko prosiłem, bardzo prosiłem aby dzieciaka puścił, wziąłem go za nogi i błagałem, ale on się zdenerwował i machał tym nożem tak, że mi lewe ucho obciął, które spadło na podłogę obok jego nogi.

Żona, co odzyskała przytomność, to mnie nawet odciągała, ale ja chciałem to ucho złapać i schować do kieszeni, bo je bardzo lubiłem, to był moment, Wysoki Sądzie, ja go wcale nie popchnąłem. Chciał nadepnąć na to moje ucho i tak się poślizgnął, że leciał po tych schodach i leciał, a ja w tym czasie i moja żona i małoletnie dzieci to nic nie robiliśmy, on sam spadł po tych schodach i tak niefortunnie, to był przypadek, że jak przyjechała policja i pogotowie, to powiedzieli, że sparaliżowany jest, czy coś, przepraszam, Wysoki Sądzie, ale ja się nie broniłem wcale i nie przekroczyłem obrony koniecznej, no to może przez to ucho, gdybym wiedział, że do takiej tragedii dojdzie, to bym dał spokój - mam jeszcze drugie, bandyci, o przepraszam, pokrzywdzeni, mieli przecież narzędzia niebezpieczne.

Prokurator:
- Nie jest prawdą, co mówi oskarżony. Biegli ponad wszelką wątpliwość ustalili, że nie był to niebezpieczny kij bejzbolowy, a tylko zwykła polska kłonica, która nie jest, w świetle prawa, niebezpieczna. A zatem oskarżony nie miał się czego obawiać.

Oskarżony:
- Wysoki Sądzie, ja naprawdę nie wiedziałem, że to zwykła kłonica była. Gdybym wiedział, to bym się w ogóle nie bał. Ale ten drugi nóż miał przecież...

Prokurator:
- Jaki nóż? Ostrze zaledwie szesnaście centymetrów. To był zwykły scyzoryk, którego poszkodowany, według złożonych zeznań znajdujących się w aktach k-1286, tom szósty, używał wyłącznie do obierania jabłek, bo ze skórką jeść nie może. Poszkodowany jest łagodnym i wrażliwym człowiekiem i cieszy się bardzo dobrą opinią w środowisku...

Z ostatniej chwili:
Wczoraj Sąd rejonowy skazał Lucjana G. na 6 lat pozbawienia wolności oraz na karę grzywny w wysokości 18 000 zł, a w razie nie zapłacenia z zamianą na 360 dni pozbawienia wolności. Sąd uwzględnił wszystkie okoliczności łagodzące w sprawie. Sąd orzekł również o umieszczeniu Jędrzeja G. na dwa lata w zakładzie poprawczym o podwyższonym rygorze. Sąd odstąpił od wymierzenia kary Celinie G. i małoletniej Katarzynie G. ustanawiając jednakże dla nich kuratora. Rodzina zmarłego Leszka P. pseudonim „Zwierz" i poszkodowany Wacław K. pseudonim „Wytrych" złożyli pozwy o odszkodowania za straty moralne i spowodowanie trwałego kalectwa. Sprawy w toku.

czyli Windows XP i Windows 98 w jednym stały domu...

Ice

Mimo całej wspaniałości i niewątpliwych zasług systemu Windows XP dla ludzkości, nie dało się uniknąć zgrzytów, m.in. w kwestii zgodności z poprzednimi wersjami okienek. Niestety czasami wszelkie próby uruchomienia jakiejś gry kończą się fiaskiem mimo ustawień pracy w trybie zgodności. Co wtedy począć?

W dzisiejszych czasach, kiedy standardowe dyski twarde mają 80–100 GB, posiadanie kilku systemów operacyjnych na jednym komputerze nie stanowi problemu. Trudności zaś może sprawić takie zainstalowanie ich, aby jeden nie wchodził drugiemu w paradę. W gruncie rzeczy do domowego użytku najlepszym wyjściem jest zainstalowanie Windows XP i Windows 98 (ewentualnie Windows ME, choć nie polecam ze względu na jego znikomą stabilność).

Zaczynamy...

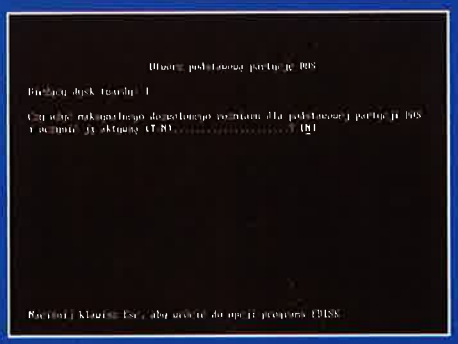
Na początek przydałby się jakiś twardy dysk. ;) Kiedy już zaopatrzymy się w ww. ustrojstwo, musimy podzielić (fdisk rulez!) je na co najmniej dwie partycje.

Dzielimy twardy dysk

Podczas gdy do uruchomienia instalacji Windows 95 potrzebna była tzw. dyskietka startowa, w Win 98 płyta autobootująca załatwia ten problem definitywnie. Z menu wybieramy opcję Boot from CD-ROM...

...a później...

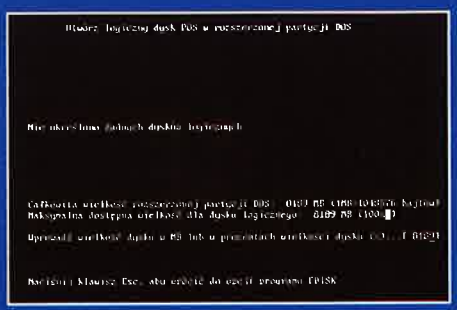
...Uruchom komputer z obsługą CD-ROM. Po załadowaniu sterowników systemowych wpisujemy polecenie fdisk. Wybieramy obsługę dużych dysków (no, chyba że mamy jakiś mały) i tworzymy podstawową partycję na dysku (1), musimy ustalić jej rozmiar (fdisk od razu zapyta, czy chcemy ustawić jedną podstawową partycję na całym obszarze dysku i ustawić ją aktywną, czemu zaprzeczmy naciskając **N**) .



Rozmiar partycji ustalamy według naszego widzimisię, pamiętając, że będzie ona przeznaczona dla Win 98, wartość tą wpisujemy w MB lub procentowo.

I tu ważna uwaga. Jeśli nie chcemy, aby instalator Win 98 sformatował drugą partycję,...

...możemy jej w ogóle nie tworzyć - lub stworzyć, lecz bez tworzenia dysku logicznego.



Teraz zostaje tylko ustawić aktywną partycję i zresetować komputer.

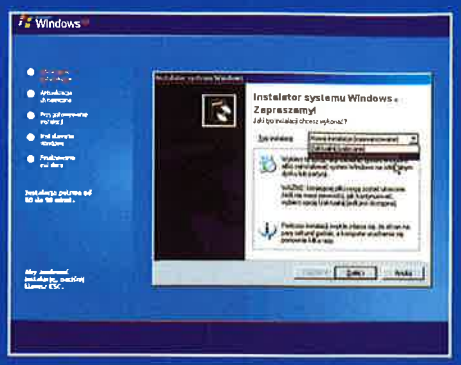
Co prawda, istnieje możliwość, aby oba systemy pracowały na jednej partycji, jednak ja tego rozwiązania, ze względu na bezpieczeństwo danych, nie polecam. Na pierwszej, czystej, niesformatowanej partycji instalujemy Windows 98, co nie powinno sprawić kłopotu. Instalator sformatuje partycję (FAT 32) i zainstaluje okna. Po instalacji wszelkich potrzebnych sterowników możemy się cieszyć nowym, ładnym systemem.

Jeśli mieliśmy już zainstalowany Win 98, to powinniśmy zacząć czytać właśnie od tego miejsca...

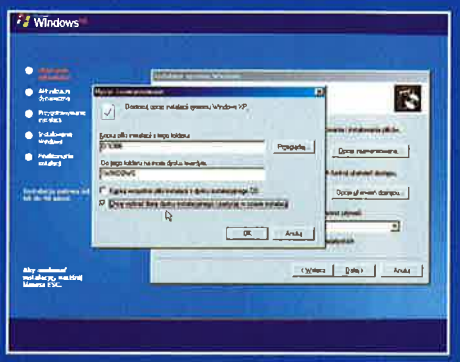
Co dalej?

Będąc w systemie Windows 98 wrzucamy do napędu płytkę z XP. Po uruchomieniu instalatora musimy kliknąć zakładkę **Typ instalacji** i zamiast **Uaktualnij** wybrać **Nowa Instalacja**. Po wpisaniu numeru licencji, klikamy przycisk: Zaawansowane i zaznaczamy, że chcemy wybrać partycję i literę partycji dysku, na którym będziemy instalować system. Jeśli zaznaczy-

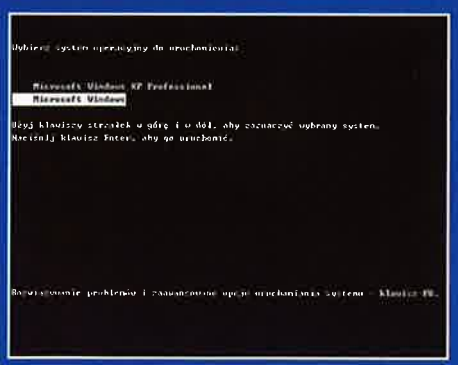
Dwa okienka w twardzielu?



liśmy opcje kopiowania plików instalacyjnych na dysk twardy, to zostaną one przekopiowane i instalator zresetuje komputer.



Po instalacji wszystkich wymaganych sterowników mamy dwa współdziałające systemy na pokładzie. Dzięki wbudowanemu w XP bootloaderowi...



mamy możliwość wyboru systemu, w którym będziemy pracować. I tu mała uwaga. Podczas pracy w Windows XP będziemy mieć dostęp do wszystkich partycji w naszym komputerze, natomiast jako że Win 98 obsługuje tylko system plików znany jako FAT (w tym FAT 16 i FAT 32), partycje z NTFS – systemem używanym przez XP, nie będą widoczne. Pamiętajmy, aby uważać podczas pracy z XP, żeby na partycji z FAT-em nie wykasować jakichś plików ważnych dla drugiego systemu.

Awaria!

Czasami zdarza się (a z Windowsem nawet dość często), że musimy przeinstalować system. Jak to zrobić bezboleśnie, tak żeby nie utracić drugiego OS-u? W przypadku Win XP sprawa jest prosta: instalujemy system od nowa. (Oczywiście rozpoczynając instalację z Wing8.) Jeśli natomiast zainstalujemy Win 98, to niestety stracimy dostęp do XP-ka, gdyż „dziewięćdziesiątka ósemka" jest systemem samolubnym. XP posiada jednak narzędzia, które umożliwiają odbudowanie bootsektora. Mamy dwie możliwości uruchomienia konsoli odzyskiwania systemu. Dzięki poleceniu:

D:\i386\winnt32.exe /cmdcons
(gdzie D: to litera CD-ROMu, jeśli macie CD-ROM pod inną literką, zamiast D: wpiszcie tę właściwą)

możemy ją na stałe zainstalować w menu startowym naszego PC, jako opcję przy wyborze systemu.

Innym wyjściem jest uruchomienie jej z płyty instalacyjnej Win XP. Do tego celu bootujemy nasz komputer z płyty instalacyjnej XP. Przechodzimy instalację do momentu, gdy mamy do wyboru odzyskiwanie poprzedniej instalacji naszego sytemu, po czym naciskamy R, aby przejść do konsoli odzyskiwania. Trzeba przyznać, że pracownicy pana G. poczynili znaczny postęp w tej dziedzinie. Kiedy już znajdziemy się w wierszu poleceń konsoli, wystarczy wpisać help aby dowiedzieć się jakich komend i poleceń możemy użyć.

Przy konfiguracji uruchamiania komputera przydatne są trzy polecenia:

Bootcfg, fixboot, fixmbr.

Najpierw trzeba naprawić bootsektor, w którym znajdują się dane dla rozruchu komputera, gdyż Win 98 nadpisuje go w taki sposób, iż drugiego systemu nie widać na dysku. Do tego służy polecenie fixmbr i zazwyczaj stosuje się je bez przełączników. Następnie poleceniem fixboot zapisujemy na partycji systemowej nowy sektor rozruchowy. Bootcfg służy do tworzenia i odzyskiwania konfiguracji rozruchowej komputera, stosuje się ją zazwyczaj z przełącznikami:

/default – ustawia domyślny wpis rozruchu,

/rebuild – wylicza instalacje systemu Windows i umożliwia wybór jednej, która ma być dodana do bootmenu (przed jej użyciem zaleca się utworzenie kopii pliku boot.ini poleceniem **/copy**)

/scan – skanuje wszystkie dyski w poszukiwaniu Windowsów i wyświetla wyniki,

/list – wyświetla listę wpisów aktualnie znajdujących się w boot.ini.

Czyli wydajemy polecenie **bootcfg /scan**, a później **bootcfg /rebuild** i dodajemy partycję z naszym XP na pokładzie.

Wiem, że to dość skomplikowana operacja i wymaga przeczytania systemowej pomocy, ale jak to mówią - przezorny zawsze ubezpieczony... A zresztą lepiej ciut pogłówkować i odzyskać dane, niż po prostu po raz n-ty sformatować HDD i zaczynać wszystko od początku.

No i co dwa systemy, to nie jeden!
(Czytaj: 2 x Windows = 4 x więcej problemów, hehe.)

Robimy zakupy

Zakupowi nowego komputera często towarzyszą duże emocje. W końcu inwestujemy w to sporą kasę. A skoro tak, to powinniśmy trzy razy pomyśleć gdzie i na co ja wydamy...

Iceman

Gdzie nie robić zakupów

Nie powinniśmy kupować sprzętu komputerowego w hipermarketach - zazwyczaj zestawy tam oferowane są niekompletne (bez systemu operacyjnego albo bez twardego dysku) lub przestarzałe albo skonfigurowane bez sensu (np. silny procesor i cieniutka karta graficzna). A i części, z jakich są składane, nie są najwyższej jakości, szczerze powiedziawszy - są z najniższej półki, czasem wręcz z podłogi. Również zakup sprzętu komputerowego z wszelkiego rodzaju ogłoszeń czy giełd nie gwarantuje tego, że dostaniemy to, za co zapłacimy.

Przed zakupem u jakiegoś lokalnego handlarza też się lepiej zastanowić; po pierwsze - podczas składania sprzętu trzeba patrzeć na ręce (bo zamiast Athlona 2400+ znajdzie się na płycie głównej Athlon 2200+, a jak wiemy zerwanie plomby na obudowie to utrata gwarancji), a po drugie - często dostajemy 12 lub 24 miesiące gwarancji, a np. pamięci mogą być „wieczne", HDD mają zazwyczaj nawet 36 miesięcy gwarancji. Oczywiście nie wszyscy stosują takie metody, ale jak to mówią - lepiej dmuchać na zimne.

Różnice w sprzęcie

Nie kupujmy komputera, jeśli dokładnie nie wiemy, z jakich podzespołów ma się składać. Najlepiej zawczasu zapoznać się z rynkiem i cenami. Często bywa tak, że produkty dobrych firm są niewiele droższe od tych 'no name', a są dużo wydajniejsze i mają dłuższą gwarancję. Również nielogiczne jest kupowanie podzespołów z dolnej półki cenowej, czyli tych, które nie są produkowane bądź wychodzą już z produkcji. Oczywiście zakup topowego modelu nie jest najlepszym rozwiązaniem (chyba że nie liczymy się z pieniążkami), bo po 3 miesiącach jego cena spadnie, a my sporo stracimy. Najlepiej kupować zatem sprzęt nowy – ale nie najnowszy.

Zabawa w składanie

Możemy również ograniczyć koszt zakupu, jeśli zdecydujemy się na złożenie naszego sprzętu samodzielnie. Jeżeli mamy kogoś - kto może nam pomóc, lub jeśli chcemy się tego nauczyć (niedługo w CDA znajdzie się stosowny poradnik), na pewno sprawi nam to dużą satysfakcję, a i zagwarantuje pewność co do części, jakie znajdziemy w środku - i w razie późniejszej modernizacji poradzimy sobie sami. Kiedy kupujemy części, również będziemy mieć na nie gwarancję, więc w razie awarii wyjmujemy uszkodzoną część i nie biegamy ze skrzynką pod pachą. A w razie potrzeby możemy kupić coś lepszego.

Oczywiście wszystko to, co napisałem, należy traktować jako garść porad. Mam tylko nadzieję, że pomogą kiedyś komuś w zakupie komputera.

BrightView

LG wprowadziło do monitorów FLATRON ez technologię podwyższonej jasności obrazu. Funkcja BrightView poprawia ostrość i zwiększa jaskrawość ekranu do 350cd/m2. FLATRON ez, z funkcją BrightView, jest idealny do zastosowań multimedialnych, takich jak film, TV, gry i zdjęcia. Optymalną do danej aplikacji jaskrawość uzyskuje się za naciśnięciem jednego przycisku. Niektóre monitory z serii FLATRON ez wyposażone są dodatkowo w funkcję BrightWindow, zwiększającą jasność zaznaczonego za pomocą myszy fragmentu ekranu. Wybrany obszar może być łatwo przesuwany, zmniejszany lub powiększany. W monitorach FLATRON ez ulepszono także warstwę luminoforu i zmodernizowano działo elektronowe. Nowe działo wpłynęło na poprawę równomierności obrazu i udoskonalenie kształtu plamki.

www.lge.pl

Filtry prywatyzujące?

Zapewnienie prywatności i ochrona poufnych informacji - tak właśnie w kilku słowach można opisać główne zalety filtrów prywatyzujących na monitory 3M. Dzięki filtrowi takiemu tylko użytkownik monitora widzi dane prezentowane na ekranie. Jest to szczególnie istotne dla pracowników działów finansowych, personalnych, a także osób pracujących na komputerze przenośnym podczas podróży. Z filtrów korzysta się też wszędzie tam, gdzie konieczna jest ochrona danych osobowych klienta - a zatem w bankach, hotelach oraz instytucjach publicznych. Cały sekret filtrów prywatyzujących tkwi w unikatowej, opatentowanej przez 3M technologii mikrożaluzji. Sprawia ona, że choć użytkownik monitora widzi wyraźny obraz, to osoby patrzące z boku widzą jedynie czarny ekran. W ofercie 3M dostępne są filtry prywatyzujące w różnych rozmiarach: na monitory standardowe, notebooki oraz nowość - filtry prywatyzujące na monitory LCD (przekątne 14,1", 15", 17" oraz 18"). Dodatkową zaletą jest tu także fakt, iż filtry te nie wymagają specjalnego montażu. Ceny tych urządzeń dla monitorów LCD lub notebooków: model 14,1" - 340 zł, 15" - 370 zł, 17" - 500 zł, 18" - 540 zł (ceny detaliczne netto dla klienta końcowego).

www.3m.pl

PLUS U4

Za pośrednictwem firmy AVC na polski rynek trafia nowa linia projektorów firmy PLUS - dwa modele z serii U4, których waga wynosi zaledwie 1,5 kg. Oprócz rekordowo niskiej wagi projektory te charakteryzują się wysokim kontrastem, bogatym wyposażeniem i niezwykle korzystnym stosunkiem jakości do ceny. Pierwszy z nowych modeli to PLUS U4-131 z rzeczywistą rozdzielczością XGA (1024 x 768 pikseli) i dysponujący strumieniem światła o jasności 1500 ANSI lumenów. Drugi model, U4-111, ma panel o natywnej rozdzielczości SVGA (800 x 600 pikseli), a jego jasność to 1200 ANSI lumenów. Oczywiście obydwa projektory wyposażono w inteligentny mechanizm kompresji, który pozwala na wyświetlanie obrazu z rozdzielczością wyższą od natywnej. Wymiary projektorów PLUS U4 to 5,1 x 19,1 x 24,1 cm (wys. x szer. x głęb.). Urządzenia z takimi gabarytami są szczególnie predysponowane do zastosowań w edukacji i mobilnych prezentacjach - dlatego niezwykle ważny jest zastosowany tu w projektorach układ optyczny. Projektory PLUS U4 charakteryzują się krótką ogniskową, co przekłada się na elastyczność przy ustawieniu sprzętu. Dzięki temu U4-131 i U4-111 mogą pracować w odległości zaledwie 1,2 m od ekranu i uzyskać przy tym obraz o przekątnej 36 cali. Urządzenia te pozwalają na uzyskanie obrazu z przekątną od 36 do 200 cali. Uwagę zwraca bogate wyposażenie projektorów – m.in. cyfrowy zoom 10x i korekta efektu trapezowego, a także system automatycznie dostosowujący ustawienia projektora do otrzymanego sygnału. Osoby zawodowo zajmujące się prezentacjami z pewnością zainteresuje zegar, który w 10-minutowych odstępach informuje o czasie pozostałym do końca wystąpienia. W przypadku gdy w sali, w której prowadzona jest prezentacja, brakuje systemu nagłośnienia, użytkownik może skorzystać z wbudowanego w projektorze głośnika. Urządzenia z serii PLUS U4 objęto 36-miesięczną gwarancją. PLUS U4-111 kosztuje 9900 zł, PLUS U4-131 – 13 900 zł netto.

www.avc.pl

Kamery Panasonica

Panasonic w kwietniu wprowadza na rynek całą gamę kompaktowych i nowoczesnych kamer cyfrowych. Są one kontynuacją znanych i cenionych w poprzednich latach linii DS i GS. Dwa nowe modele z popularnej serii DS to NV-DS60 oraz NV-DS65. Superkompaktowe konstrukcje z zaawansowanej technologicznie serii GS reprezentują 4 nowości: NV-GS50/GS40/GS30/GS10. Wszystkie urządzenia mają obiektyw z 10-krotnym zoomem optycznym (500-krotny zoom cyfrowy) oraz przetwornik CCD (800 000 pikseli) i obsługują funkcję Colour Night View Function, pozwalającą rejestrować materiał kolorowy przy słabym oświetleniu. Tegoroczna oferta popularnych kamer cyfrowych mini-DV firmy Panasonic serii DS została uzupełniona o modele DS60 i DS65. Posiadają one obiektyw z 10-krotnym zoomem optycznym (500-krotny zoom cyfrowy) oraz przetwornik CCD (800 000 pikseli). Nowe modele mają cyfrowy stabilizator obrazu (SIS), szczególnie przydatny podczas wykonywania zdjęć. Ciekawym, i znanym z poprzednich modeli, rozwiązaniem jest system o nazwie Smart Wind Cut. Pod tą nazwą kryje się funkcja odcięcia szumu wiatru podczas nagrywania. Oczywiście nie redukuje ona jakości nagrywanego dźwięku. Modele Panasonic DS65/60 wyposażono także w funkcję

filmowania w całkowitej ciemności, z zastosowaniem czujnika ruchu (0-Lux NightView). Model DS65 wyróżnia się większą funkcjonalnością w zastosowaniach multimedialnych: ma pełny cyfrowy terminal - zarówno wejścia, jak i wyjścia (DV in/out zgodne ze standardem IEEE1394), wbudowany czytnik kart pamięci SD oraz port USB (kabel USB dołączony w komplecie), dzięki któremu DS65 może pełnić również funkcję kamery internetowej. Modele są dostępne w sprzedaży od marca 2003. Sugerowane ceny detaliczne:

Panasonic NV-DS60 – 2399 zł
Panasonic NV-DS65 – 3199 zł
Panasonic NV-GS50 – 4499 zł
Panasonic NV-GS40 – 3999 zł
Panasonic NV-GS30 – 3399 zł
Panasonic NV-GS10 – 3099 zł

www.panasonic.pl

E-TV

Równocześnie ze startem E-TV, nowego programu telewizji satelitarnej poświęconego technologii i gospodarce, EPSON rozpoczyna nową erę komunikacji telewizyjnej i bliskich kontaktów z klientami. Bezpłatny program E-TV można bez problemu odbierać z sate-

ROCKET

Firma Megabajt - dystrybutor produktów marki TRACER, zapowiada wprowadzenie w 3 kwartale br. nowych modeli głośników przeznaczonych dla bardziej wymagających użytkowników. W grupie zestawów 2 + 1 wyjątkowo ciekawie prezentuje się zestaw ROCKET, zwracający uwagę niespotykaną stylistyką. Na obudowie subwoofera, poza wyjściem słuchawkowym, umieszczono wejście mikrofonowe

oraz duży kolorowy wyświetlacz LCD, na którym prezentowane jest cyfrowe spektrum odtwarzanego dźwięku. Pokrętła służące do regulacji głośności oraz tonów są dodatkowo podświetlane błękitnym światłem. Całość szczególnie atrakcyjnie wygląda w ciemności - stąd zdecydowanie polecamy głośniki ROCKET dla wszystkich komputerowych melomanów lubiących wieczorne słuchanie muzyki. Dodatkowym atutem zestawu są duże satelity z dwoma głośnikami, których kąt wzajemnego ustawienia można regulować w celu uzyskania lepszych efektów akustycznych.

Dane techniczne głośników TRG-2S-1200-A-2 ROCKET:
System głośnikowy 2 + 1
Subwoofer i 2 satelity
Moc P.M.P.O. 1200 W
Moc RMS: 40 W
Wyświetlacz graficzny LCD
Satelity z dwoma głośnikami
Wyjście słuchawkowe
Wejście mikrofonowe
Płynna regulacja głośności, tonów wysokich i niskich
Szerokość pasma przenoszenia: 20 Hz-20 KHz
Drewniana obudowa subwoofera
Zasilacz wewnętrzny
Przewidywana cena detaliczna głośników ROCKET wynosi 199 zł brutto.

www.tracer.pl

Grundig bankrutem!

Niemiecka firma Grundig, jeden z najbardziej znanych producentów sprzętu elektronicznego w Europie, ogłasza bankructwo. Upadek firmy to efekt zerwania rozmów z dwiema firmami, które mogły przejąć niemieckiego producenta – Sampo z Tajwanu i tureckie Beko. Jak na razie nie wiadomo, jakie będą losy 5 fabryk (2 w Niemczech, po jednej w Wielkiej Brytanii, Portugalii i Austrii) i zatrudnionych w nich 3,5 tys. osób.

www.bbc.co.uk

Kamera ratuje życie

Ofiara napadu z bronią w ręku, 25-letnia Brazylijka Veronika Soares, została uratowana przez policję dzięki temu, że jej przyjaciółka zobaczyła obraz zdarzenia zarejestrowany przez kamerę internetową. Veronica Soares właśnie chatowała z przyjaciółką mieszkającą w stolicy Urugwaju Montewideo, kiedy nagle do jej mieszkania wtargnęli dwaj uzbrojeni złodzieje. Przyjaciółka, widząc - co się dzieje, powiadomiła o sytuacji wujka mieszkającego niedaleko Aracatuba, ten zaś zadzwonił bezpośrednio na posterunek. Policjanci przybyli do domu pani Soares na czas i ujęli złodziei, którzy zupełnie nie byli świadomi tego, że są obserwowani przez kamerę internetową.

www.ananova.com

Panel

ProLite E430S - 17-calowy ekran, z nieźłym stosunkiem jakości do ceny, niezawodny, z świetnej jakości wykończeniem oraz bogatym wyposażeniem - właśnie takim modelem firma iiyama wprowadza na rynek nową serię produktów - paneli ciekłokrystalicznych ProLite. Model E430S wyposażony został w wysokiej jakości panel TN Wide Angle z rozdzielczością fizyczną 1280 x 1024 piksele (1,3 megapiksela). Dzięki takim parametrom jak kontrast - 350:1, a przede wszystkim dzięki czasowi reakcji na poziomie 25 ms Pro Lite E430S firmy iiyama idealnie nadaje się do gier, prezentacji multimedialnych, filmów, jak również pracy w domu lub biurze. W monitorze zintegrowane zostały dwa 1,5 W głośniki i wejście słuchawkowe. E430S charakteryzuje nowoczesny design i cienka ramka; dostępny jest w 3 kolorach - białym, czarnym i srebrnym. E430S, obok funkcji regulowania jasności, kontrastu, zegara i wielu innych, dodatkowo wzbogacony został w możliwości ustawiania parametrów, takich jak sRGB czy korekcja gamma. Iiyama zadbała również o środowisko. Poprzez naciśnięcie jednego przycisku panel przełączyć można w tryb Eco. W ten sposób nie tylko oszczędzamy energię elektryczną, ale również przedłużamy żywotność lamp powyżej wartości 50 000 godzin pracy. Model jest już dostępny u autoryzowanych dystrybutorów i w sieci sprzedaży firmy iiyama. Cena brutto dla klienta końcowego to 2549 zł.

www.iiyama.pl

lity HOT BIRD(tm), należącego do konsorcjum Eutelsat. Na program, który można oglądać niemal na całym obszarze EMEA (Europa, Bliski Wschód, Afryka), składają się obszerne i podane w lekkiej formie informacje techniczne. Platformę E-TV tworzą trzy bloki tematyczne, częściowo przenikające się nawzajem: prognoza pogody, program technologiczny i Discover EPSON, których emisję rozłożono na stałe godziny nadawania w ciągu doby. Prognozy pogody, nawet na pięć dni dla 777 europejskich miast oraz wiele innowacyjnych informacji o pogodzie codziennie przygotowuje EPSON Meteo Centre, jedno z największych prywatnych obserwatoriów meteorologicznych, znane na całym świecie z niezawodnych prognoz. Blok technologiczny, który stanowi główną część programu, prezentuje najważniejsze wynalazki technologiczne i produkty wiodących firm z branży teleinformatycznej, które wywierają wpływ na nasze codzienne życie. Dużą część czasu emisji stanowią Tech-News, najnowsze doniesienia ze świata technologii, w których co tydzień w obszernej formie przedstawiane są informacje o najważniejszych nowościach oraz produktach technologicznych. Osoby zainteresowane „gorącymi" tematami, takimi jak fotografia cyfrowa, kino domowe oraz podobne, znajdą tu wiele przydatnych informacji oraz instrukcje „krok po kroku". Blok technologiczny z kolei informuje o innowacjach wprowadzanych przez wiodące firmy sektora high-tech. Program Discover EPSON kanału E-TV poświęcony jest wyłącznie firmie EPSON. Można tam znaleźć obszerny zbiór informacji o najpopularniejszych produktach firmy, dowiedzieć się o jej technologii. Przykładem mogą tu być zagadnienia odtwarzania barw i precyzyjnej mikromechatroniki, w których to obszarach rozwiązania oszczędzające energię i zasoby owocują nie tylko nowoczesnymi produktami o ulepszonych właściwościach użytkowych, ale uwzględniają również przyszłość naszej planety, np. poprzez oszczędne gospodarowanie nimi. „Chcielibyśmy za pośrednictwem Discover EPSON informować na bieżąco naszych klientów, partnerów biznesowych i pracowników o produktach i technologiach firmy EPSON, przy czym naszym zamierzeniem jest harmonijny przekaz dla wielokulturowej widowni w całym regionie EMEA" - mówi Ramon Ollé, prezes EPSON Europe. Z długą listą światowych rekordów w historii, spośród których wymienić można pierwszą na świecie miniaturową drukarkę, pierwszy przenośny telewizor z wyświetlaczem LCD i pierwszą drukarkę kolorową, EPSON kontynuuje pionierską pracę przecierania nowych szlaków w świecie techniki. Bezpłatny kanał technologiczny E-TV można odbierać z satelity Hot Bird 4, 13° szerokości wschodniej na częstotliwości 12,673, polaryzacji pionowej SR 27.500, FEC 3/4.

www.epson.de

VIA Serial ATA RAID

Firma VIA Technologies przedstawiła VIA VT6420 Serial ATA RAID i jest to pierwszy na rynku kontroler, w którym interfejsy SATA, RAID oraz równoległy ATA-133 mieszczą się w jednym chipie. Po zaoferowaniu dostawcom komputerów oraz twórcom systemów elastyczności doboru różnorodnych segmentów rynku oraz poziomów cenowych VIA VT6420 łączy wszystko to, co najnowsze w technologii IDE. Poza tym jest kompatybilne z dyskami twardymi i urządzeniami IDE wszystkich producentów. VIA VT6420 ma dwa kanały Serial ATA, które obsługują do 4 urządzeń, jak również jeden kanał równoległy ATA obsługujący do 2 urządzeń. Aby jeszcze zwiększyć elastyczność, VIA VT6420 wyposażony jest w interfejs SATALITE, który połączony z pojedynczym zewnętrznym chipsem PHY Silicon Image Sil3012 dodaje 2 kanały SATA więcej, i to za bardzo niską cenę. VIA VT6420 zaprezentowano na CeBIT 2003 w Hanowerze, w Niemczech. VIA VT6420, z dwoma kanałami Serial ATA obsługującymi do 4 urządzeń, oferuje rzeczywisty transfer danych pomiędzy procesorem a nośnikiem danych na poziomie 150 MB/s. Interfejs Serial ATA oferuje także znacznie prostsze i bardziej praktyczne otaśmowanie oraz instalację, które pomagają twórcom systemów poprawić przepływ powietrza wewnątrz obudowy. VIA VT6420 może się także pochwalić unikatowym interfejsem SATALITE, wykorzystującym zewnętrzny chip PHY Silicon Image Sil3012 - aby dodać dwa kolejne kanały Serial ATA. Oprócz Serial ATA, VIA VT6420 dostarcza obsługę wielopoziomowego RAID-u, w tym RAID poziom 0 (maksymalna wydajność), RAID poziom 1 (maksymalne bezpieczeństwo), RAID poziom 0 + 1 oraz JBOD. W celu zapewnienia kompatybilności wstecz VT6420 integruje jednokanałowy kontroler równoległego ATA-133 i eliminuje potrzebę wykorzystania przejściówki. VIA VT6420 jest kompatybilne z pełnym spektrum platform - Intel, AMD oraz VIA, systemami operacyjnymi Microsoft Windows® 9X/ME/NT4/2K/XP oraz podstawowymi wersjami Linuksa.

www.via.com.tw

Premium

Plextor informuje o wprowadzeniu do sprzedaży nowej generacji nagrywarek CD-RW z serii Premium. Nowe napędy ze znakomitymi parametrami 52x/32x/52x dostępne będą w wersji wewnętrznej z interfejsem ATAPI (PX-W5232TA) oraz zewnętrznej z interfejsem USB 2.0 (PX-W5232TU). Niewątpliwie największą ciekawostką serii Premium jest zestaw dodatkowych i niespotykanych dotąd funkcji, znacznie rozszerzających funkcjonalność nagrywarki CD-RW:

- **GigaRec** – możliwość nagrania aż 1,2 GB danych na płycie CD-R 870 MB/99 min (lub odpowiednio 1 GB na nośniku CD-R 700 MB/80 min)
- **SecuRec** – funkcja pozwalająca zabezpieczać hasłem materiał nagrany na płycie CD
- **Silent Mode** – specjalny „cichy" tryb pracy wpływający na komfort użytkownika oraz żywotność napędu
- **Q-Check** – funkcja szczegółowo weryfikująca właściwości nośnika CD przed i po nagrywaniu

Napędy z serii Premium zapisują płyty CD-R z prędkością maksymalną 52x, płyty CD-RW z prędkością maksymalną 32x, odczyt płyt CD odbywa się z prędkością maksymalną 52x (przy wykorzystaniu funkcji SpeedRead). Rekordowo niski czas dostępu wynosi poniżej 65 ms, a bufor ma pojemność 8 MB. Produkty Plextor objęte są dwuletnią gwarancją. Dodatkowo wyłączny polski dystrybutor - firma ALSTOR, świadczy bezpłatne usługi serwisowe w ramach programu Plextor Exclusive Service.

www.alstor.com.pl

Panele sterujące

Panele multimedialne TRACER, ułatwiające życie każdego użytkownika komputera, wprowadza do oferty firma Megabajt. Panele te montowane są w kieszeni 5,25" obudowy komputera, co umożliwia nieskrępowany dostęp do portów USB, FireWire, wejść i wyjść audio, regulatora głośności i Gameportu. W chwili obecnej dostępne są dwa modele: TRP-231 i TRP-420RT. Pierwszy z nich jest najprostszym urządzeniem i ma 2 porty USB, 3 wejścia/wyjścia audio oraz 1 port FireWire. Natomiast model TRP-420RT jest nieco bardziej zaawansowany technicznie i oprócz 4 portów USB, wejścia i wyjścia audio oraz regulatora głośności ma wyświetlacz z 3 czujnikami temperatury, po jednym na każdy zestaw chłodzący. Dodatkowo w przypadku niebezpiecznego wzrostu temperatury na procesorze urządzenie informuje sygnałem o zaistniałym fakcie.

www.tracer.pl

Kontrowersyjne zastosowanie

Program 'Purring Kitty' (Mrucząca Kotka) służy do aktywizowania wibracji telefonu bez konieczności włączania sygnału, co właścicielkom telefonu - zwłaszcza tym, które noszą go w kieszeni spodni - może przynosić efekt (nazwijmy to) relaksacyjny. Obsługa tej oryginalnej aplikacji jest banalnie prosta: po włączeniu programu na wyświetlaczu pojawia się rysunek zadowolonego kota i dwa przyciski – 'start' i 'pauza'. Pełne baterie wystarczą 'Purring Kitty' na godzinę aktywności. „Kotka" współpracuje z telefonami Nokii obsługującymi aplety Java.

www.vibelet.com

Asus nagrywa DVD

Po nagrywarkach CD-RW (CRW-4824A i CRW-5224A) do oferty AB, autoryzowanego dystrybutora produktów Asusa, trafiła nagrywarka DVD Asus DRW-0402P.

Prędkości zapisu: 4x DVD-R, 2x DVD-RW; 16x CD-R, 8x CD-RW
Prędkości odczytu: 12x DVD-ROM, 32x CD-ROM
Obsługiwane formaty: DVD-ROM, DVD-R, DVD-RW, DVD-Video, CD-R, CD-RW, CD-DA, CD-ROM Mode 1, CD-ROM/XA Mode2, Photo CD, CD-I, CD-Extra, CD-Text
Interfejs: IDE-UDMA-2
Bufor: 2 MB
Czas dostępu: 130 ms
MTBF: 60 000 godzin
Możliwość montażu w pionie i w poziomie

W zestawie z nagrywarką
Zestaw montażowy (kabel IDE + 4 śrubki + kabel audio)
Najnowsze oprogramowanie nagrywające CD/DVD
Instrukcja użytkownika
Czysta płyta ASUS CD-R
Drucik do awaryjnego wysuwania tacki
Gwarancja - 24 miesiące

Sugerowana cena detaliczna - 1349 zł.

www.ab.pl

Serial

Seagate oraz firma Best Buy jako pierwsze będą sprzedawać dyski twarde Serial ATA odbiorcom detalicznym. Zestawy dysków Seagate z nowym interfejsem Serial ATA są już na półkach firmy Best Buy. W porównaniu do poprzednich standardów wykorzystujących inteligentny przesył danych i połączenia typu punkt-punkt architektura Seagate Serial ATA umożliwia 50-procentowy wzrost szybkości przepływu danych. Dodatkowo kształt kabli i wtyczek ułatwia rozbudowę i konserwację oraz ulepsza integralność danych, zwiększając niezawodność systemów PC. Unikatowa architektura Seagate Serial ATA zwiększa wydajność dysków twardych, ponieważ operuje danymi w bardziej inteligentny sposób, niż czynią to dyski wyposażone w równoległy interfejs ATA. Poza tym oferują w pierwszej generacji zewnętrzny transfer na poziomie do 150 Mb/s. Jest to o 50% szybciej niż osiągi dysków Ultra ATA/100, które obecnie są najpopularniejszym rozwiązaniem stosowanym w stacjonarnych komputerach PC. Rozwiązanie to wykorzystuje połączenia typu punkt-punkt, które eliminują konieczność współdzielenia szyny i umożliwiają szybszą pracę systemów wielodyskowych, takich jak np. serwery domowe. Jest to możliwe dzięki temu, że przepustowość poszczególnych szyn wykorzystywana jest przez pojedyncze dyski. Serial ATA umożliwia błyskawiczną instalację dysku twardego oraz rozbudowę pojemności systemu. Zamiast starych 40-pinowych połączeń wykorzystuje prostą wtyczkę, którą można wpiąć w gniazdko tak samo łatwo, jak się to robi w przypadku telefonu. Cieńsze i dłuższe kable są łatwiejsze do rozmieszczenia, a możliwość podłączenia podczas pracy systemu ułatwia jego rozbudowę. Dodatkowo interfejs Serial ATA eliminuje konieczność zmiany ustawień master/slave, dotychczas wykonywanych za pomocą niewielkich zworek ulokowanych na dysku. Równie ważne jest tu to, że Serial ATA zapewnia komputerom PC większą niezawodność oraz ulepszoną integralność danych. 32-bitowy mechanizm CRC (Cyclic Redundancy Checking) chroni dane oraz informacje o statusie i poleceniach. Konstrukcja kabli ze zmniejszoną wrażliwością na zakłócenia przyczynia się też do niezawodności całego systemu, a dzięki ich niewielkim rozmiarom zapewnia jednocześnie lepszą cyrkulację powietrza wewnątrz urządzenia. Obudowa SeaShell z kolei zabezpiecza dysk przed uszkodzeniami mechanicznymi o sile ponad 1000 G oraz tymi powstałymi podczas przenoszenia. Serial ATA jest nowym standardem interfejsu i we wszystkich komputerach PC zastąpi dotychczasowy równoległy interfejs ATA. W przeciwieństwie do innych dysków konstruowanych z Serial ATA, oryginalna technologia firmy Seagate nie zawiera połączeń szeregowo-równoległych, jakie mogą wpływać na obniżenie wydajności.

www.seagate.com

Nowości Sprzętowe

L1HAT

Multimedia Vision wprowadziło na rynek 20,1" monitor LCD – TATUNG L1HAT, który bez wątpienia zadowoli oko nawet najbardziej wybrednego profesjonalisty... Dwudziestocalowy wyświetlacz TATUNG L1HAT charakteryzuje się bardzo dobrym czasem reakcji matrycy na poziomie poniżej 30 milisekund, a także ponadprzeciętnym stosunkiem kontrastu 500:1. Dodatkową zaletą tego produktu jest szeroki kąt widzenia, osiągający wartość 170 stopni zarówno w pionie, jak i w poziomie. Obraz wyświetlać można w maksymalnej rozdzielczości 1600 x 1200. Oprócz standardowego wejścia analogowego, TATUNG L1HAT ma ponadto wejście cyfrowe DVI, co pozwala na odtwarzanie obrazu bez jakiejkolwiek utraty jakości. Monitor można obracać o 45 stopni w lewo lub prawo, a także 15 stopni w tył lub 5 do przodu. Istnieje też możliwość zamocowania monitora na ścianie. Produkt przeznaczony jest zarówno dla profesjonalnych grafików, jak i dla klientów,

którzy w pełni chcą się cieszyć funkcjami najnowszych aplikacji multimedialnych i nie niszczyć sobie przy tym wzroku. Sugerowana cena detaliczna to 7900 zł z VAT. Wszystkie monitory ciekłokrystaliczne TATUNG objęte są dwuletnią gwarancją z bezpłatnym serwisem S.O.S. (Serwis Odbiera Sprzęt – Serwis Odsyła Sprzęt.)

www.mmv.pl

Sony!

Niedawno Microsoft obniżyło cenę Xboksa, eksperci szacują, że Microsoft dopłaca obecnie 70 dolarów do każdego sprzedanego egzemplarza. Jeszcze inną drogę wybrało Sony, które rozdaje karty w konsolowej branży. PlayStation 2 sprzedało się już w ponad 50 mln egzemplarzy. Ze względu na masowość produkcji Sony poważnie ograniczyło jej koszty i na każdej sprzedanej sztuce PS2 zarabia około 100 złotych. Niedługo pojawi się nowa wersja tej konsoli, oznaczona jako SCPH-50 000. Urządzenie ma większe możliwości obsługi DVD - przede wszystkim obsługę formatów DVD-RW i DVD+R/+RW. Dodatkowo wyjście wideo będzie obsługiwać progressive scan 525p. Nowa wersja PS2 ma też pracować o 30% ciszej niż poprzedniczki. Wbudowany sensor podczerwieni umożliwi użycie nowego pilota. Cena urządzenia wyniesie 25 tys. jenów (820 złotych), nowy pilot będzie kosztować 2200 jenów (nieco ponad 70 złotych).

www.sony.co.jp

M2N

Firma Pronox Technology SA, autoryzowany dystrybutor firmy ASUS w Polsce, zaprezentowała komputer ultramobilny o nazwie M2N (następca modelu M2E), z najnowszym procesorem firmy INTEL CENTRINO (wcześniej oznaczany robocza Banias). W wyniku bardzo dobrej współpracy procesora z komponentami firmy ASUS komputer charakteryzuje się wysoką wydajnością oraz bardzo niskim zużyciem energii podczas wydłużonej pracy. Zaprezentowany notebook dostarczono z Procesorem Intel CENTRINO 1,6 GHz, dyskiem twardym 40 GB (prędkość obrotowa 5400 rpm), pamięcią operacyjną 512 MB DDRAM, kartą graficzną INTEL 855GM, kartą bezprzewodową Wi-Fi 2100 oraz napędem optycznym DVD+CDRW (COMBO). Ma on 14" matrycę LCD z dedykowaną rozdzielczością 1024 x 768 pikseli i 64 milionami kolorów. W standardzie komputer wyposażony jest w torbę skórzaną, myszkę optyczną, napęd zewnętrzny FDD 1,44 MB. Wymiary to: 306 x 249 x 22-38 mm, a waga - 2,2 kg. Dystrybutor planuje wprowadzenie notebooka M2N na przełomie miesięcy maj-czerwiec bieżącego roku. Orientacyjna cena komputera, wraz z system operacyjnym MS Windows XP Professional, kształtuje się na poziomie 7999 zł. netto dla klienta końcowego. Gwarancja obejmuje 24 miesiące.

www.pronox.com.pl

Nowy iPod

Apple jest gotowe do premiery nowej wersji odtwarzacza plików MP3 iPod, która zapowiedziana jest na koniec kwietnia. Nowe urządzenie będzie oferowane z 15 GB lub 30 GB dyskiem. Poza tym nieznacznie zmieniono funkcjonalność urządzenia. Nowy iPod ma dodatkowe przyciski szybkiego cofania oraz przeskakiwania ścieżek dźwiękowych w przód i wstecz. Urządzenie wyposażono także w złącze USB 2.0, dedykowane dla użytkowników Windows. Ceny nowych urządzeń Apple'a będą wynosić – odpowiednio: 399 dolarów i 499 dolarów. Wraz z modyfikacją urządzenia być może nastąpi także zmiana jego oprogramowania. Upgrade ma się przyczynić do wsparcia usługi Apple'a, czyli dostarczania muzyki online. Nowe oprogramowanie ma umożliwiać użytkownikom pobieranie utworów bezpośrednio na iPod, które będą jednak zapisane w formacie AAC Dolby, nie zaś jako MP3.

www.apple.com

KONKURS

Czy marzysz o wspaniałej jakości dźwięku, jaki towarzyszyć może giercowaniu na komputerze PC, konsoli czy podczas oglądania filmów na zestawie kina domowego? Nic prostszego - weź udział w naszym konkursie!

WYGRAJ ZESTAWY GŁOŚNIKOWE!

Logitech Z-680

Zestaw ten składa się z 6 głośników: 4 głośników satelitarnych (62 wat), głośnika niskotonowego (185 wat) i głośnika centralnego (69 wat). Zestaw wyposażony jest w sprzętowy dekoder Dolby Digital oraz DTS i certyfikowany symbolem THX przez laboratorium Georga Lucasa - twórcy „Gwiezdnych Wojen". Z-680 to nie tylko wyrafinowana technologia, ale i potworna moc dźwięku - łącznie 450 W RMS.

Logitech Z-640

Zestaw głośników 5 + 1 o łącznej mocy: 51 W RMS, obudowa głośnika niskotonowego wykonana z drewna, wykorzystana technologia M3D, piąty głośnik jako pilot (regulacja głośności, brzmienia, zakresu głośnika centralnego oraz uruchamianie system dźwięku przestrzennego).

Logitech Z-560

Zestaw głośników 4 + 1 o łącznej mocy: 400 W RMS (subwoofer 188 W, satelity po 53 W). W zestaw wbudowano wzmacniacz i ekran magnetyczny.

Chcesz je zdobyć? Odpowiedz na pytanie:

Jaka łączna moc RMS uzyskiwana jest z zestawu głośników Logitech Z-680?

A. 400 W
B. 450 W
C. 640 W

Odpowiedzi wysyłajcie SMS-em pod numer 7164. Treść SMS-a wpisujcie według schematu:

CA.GZ.X

Gdzie X oznacza prawidłową odpowiedź.
W konkursie wezmą udział tylko te osoby, które wyślą poprawnie wpisany SMS.

Uwaga!
Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł (cena z podatkiem VAT). Nie ma ograniczenia co do liczby SMS-ów nadesłanych przez jednego uczestnika konkursu.

Odpowiedzi można też oczywiście przysyłać na kartkach pocztowych pod adres redakcji:

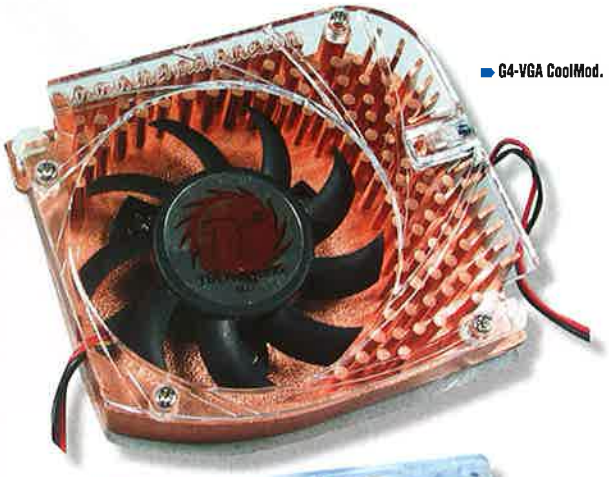
CD-Action
ul. Sukiennice 6/8
50-107 Wrocław (z dopiskiem - głośniki)

Konkurs potrwa do 16 czerwca 2003 roku. Regulamin konkursu znajduje się na stronie www.cdaction.com.pl oraz w siedzibie redakcji.

Logitech

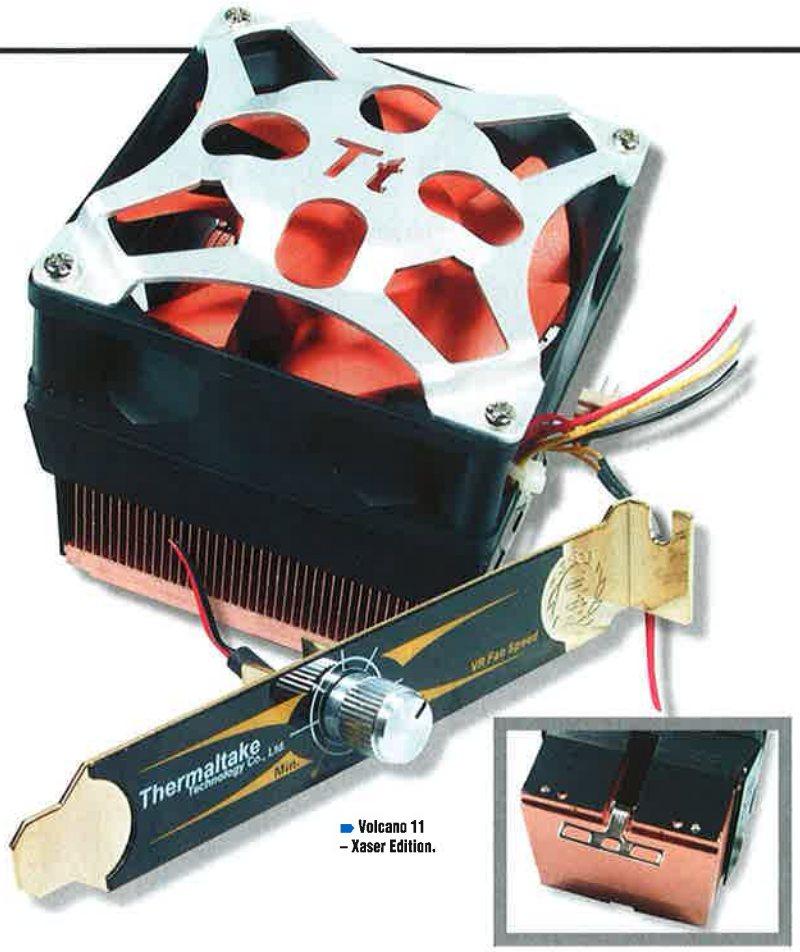
CD-ACTION

www.cdaction.com.pl



G4-VGA CoolMod.

Blue-eye LED Case Fan.



Volcano 11 – Xaser Edition.

Volcano 11 – Xaser Edition, G4-VGA CoolMod i Blue-eye LED Case Fan

Zestawy Thermaltake

Mike-L

Chłodzenie podzespołów komputerowych oraz wnętrza komputera jest jednym z najważniejszych czynników wpływających na poprawne funkcjonowanie systemu oraz sprawne działanie tych podzespołów przez dłuższy czas.

Blue-eye LED Case Fan jest wentylatorem, którego przeznaczeniem jest nawiewanie chłodnego powietrza z zewnątrz do obudowy komputera lub jeśli ktoś woli - ciepłego ze środka komputera na zewnątrz. Nic nie stoi na przeszkodzie, by zainstalować go także zamiast standardowego wiatraczka na radiatorze procesora. Poza prędkością obrotową 2000 RPM, charakteryzuje się on całkowicie przezroczystym tworzywem, z jakiego został wykonany, oraz tasiemką, jaka go opina. Taśma ta zawiera trzy niebieskie diody, które świecą podczas pracy wentylatora i nadają mu całkiem przyjemną błękitną poświatę. Dodatkowo zamontowano w niej także czerwoną diodę, którą podłączamy do płyty głównej w miejscu HDD Led, a poprzez przejściówkę dołączamy także standardową diodę z obudowy. Dzięki temu zabiegowi całość robi naprawdę niezłe wrażenie.

G4-VGA CoolMod to zestaw radiatorów na pamięci oraz dużego radiatora z zamontowanym wentylatorem, instalowanego na procesorze... karty graficznej. Przeznaczeniem tych podzespołów jest chłodzenie kart graficznych, które ich właściciele zamierzają podkręcać, a nie mają one układów odprowadzania ciepła na kościach pamięci, a także wydajnych systemów oziębiających na GPU. Całość sprawuje się dość dobrze na tańszych kartach graficznych (GF4 MX i GF4), lecz jest trochę za słaba, by poradzić sobie z najmocniejszymi produktami na rynku. Obawiałem się też o to, że radiatory przyklejane specjalną taśmą - odpadną, jednak okazało się, że mimo nagrzewania się, nic takiego nie miało miejsca. Na wszelki wypadek opasałem je odpowiednim drutem w plastikowej osłonie (bezpieczeństwo przede wszystkim – części są drogie). Dodatkowym atutem jest tu niebieska dioda wmontowana w osłonę radiatora. Jeśli ktoś ma przezroczystą obudowę - może być to dodatkowa zaleta.

Volcano 11 – Xaser Edition to zestaw chłodzący przeznaczony do pracy z najwydajniejszymi procesorami AMD (nawet do XP 3400+). Radiator wykonano z miedzi, a jego podstawa jest nad wyraz gruba, od niej zaś odchodzi czterdzieści płatków (tak cienkie są żeberka) miedzianych radiatorów. Na nich zamontowano wentylator z kołnierzem kierującym strumień powietrza w taki sposób, by jak najmniej rozpraszał się i owiewał żeberka. Na wentylatorze zainstalowano maskownicę z logo Thermaltake, a wykonaną z milimetrowej grubości blachy. Wentylator może pracować z maksymalną prędkością przekraczającą 4800 obrotów na minutę i przemieszczać dzięki temu do 75 stóp sześciennych powietrza. Niestety jest całkiem głośny. Radą na tego typu problem jest dołączony potencjometryczny regulator obrotów, który umieszczono na śledziu i który można zamontować obok śledzi karty graficznej czy muzycznej. Mankamentem jest tu fakt, że jeśli zamierzamy dostać się do niego - trzeba sięgnąć do tylnej ścianki obudowy komputera - praktyczniejszym sposobem byłby montaż w zaślepce 3,5". Mimo to jeśli ktoś nie ma dwóch lewych rąk - powinien poradzić sobie z montażem potencjometru w dowolnym miejscu obudowy. Drugim sposobem regulacji obrotów, niejako automatycznym, jest dołączony czujnik temperatury, dzięki któremu mierząc ilość ciepła wydzielaną przez procesor, zestaw samoczynnie dopasuje prędkość obrotową wentylatora.

Każdy z wyżej opisanych produktów Thermaltake powinien znaleźć zwolenników - spełniają one powierzone im zadanie i oferują dodatkowe możliwości.

Zestawy Thermaltake

Ceny:
Volcano 11 – Xaser Edition: **129 zł**
G4-VGA CoolMod: **75 zł**
Blue-eye LED Case Fan: **42 zł**

Dystrybutor: 4MAX, ul. Zagrody 22 40-729 Katowice, tel. (032) 202 53 01 faks (032) 252 36 93

Podobne:
Thermaltake Volcano 9 Cool Mod - CDA#03/2003

www.thermaltake.com, ww.4max.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:

Rozpoznawane formaty: MP3, WMA
Pamięć: płyty CD-Audio, CD-R i CD-RW
Zasilanie: 2*akumulatory AA, sieciowe (zasilacz)
Długość pracy:
MP3/128kps/alkaliczne: 10-13 godzin
MP3/Adapter samochodowy/wstrząsy: do 3 godzin
CD-DA z ESP: 6-7 godzin
CD-DA bez ESP: 7-9 godzin
Dodatkowe: słuchawki douszne, zasilacz, woreczek, płyta z instrukcjami

Przenośny odtwarzacz płyt CD-Audio oraz MP3.

Duuuużo muzyki z jednego krążka...

NAPA DAV326

techNICK

Coraz więcej firm prezentuje odtwarzacze MP3 mieszczące w pamięci 64, 128 i więcej MB danych, a bierze się to stąd, że służą one nie tylko jako odtwarzacze, ale także przenośne „dyski twarde". Nie zapomina się jednak o możliwościach płyt CD-R i cenach tych nośników.

NAPA DAV326 to urządzenie będące przenośnym odtwarzaczem płyt CD-Audio (odczytuje CD-Text) oraz muzyki zapisanej w plikach MP3 i WMA. Bez większego problemu radzi sobie ono z krążkami CD-R i CD-RW. 3 linie znaków oraz lista dodatkowych wskaźników pozwalają na dość sprawne nawigowanie po listach utworów (DAV326 dobrze sobie radzi z odczytywaniem katalogów, a także playlist [M3U] zapisanych w dowolnym katalogu). Dłuższe przytrzymanie klawisza nawigacji (NAV) pozwala przejść do trybu equalizera i wybrać jeden z predefiniowanych stylów (Normal, Classic, Pop, Jazz, Rock) lub samodzielnie ustawić poziom basów czy sopranów. To minimalistyczne podejście (wielofunkcyjne klawisze) jednym się spodoba, a inni będą na nie narzekali, ponieważ przycisk więcej byłby raczej wskazany. Krzyżakowy sterownik pozwala na start (włączanie urządzenia, start utworu i pauzę), przewijanie i zmianę utworów (Skip) i stop (zatrzymywanie i wyłączanie urządzenia). Głośność ustalamy na poziomie od 0 do 32 za pomocą przycisków (cyfrowo). Przełącznik Hold pozwala na zablokowanie działania klawiszy, a umieszczone z boku wyjście słuchawkowe wspomagane jest przez wyjście liniowe (możliwość podłączenia do zewnętrznych wzmacniaczy). Do zestawu można dokupić różne piloty słuchawkowe produkowane przez firmę NAPA (zwykłe i z wyświetlaczami).

Urządzenie można przenosić w dołączonym doń woreczku. (Szkoda, że to nie etui, które dałoby się przytwierdzić np. do paska spodni.)

Odtwarzacz zasilany jest dwoma akumulatorkami, które ładowane są, gdy do DAV326 podłączymy zasilacz sieciowy. Wystarczają one maksymalnie na 7 godzin pracy, choć przy częstym odwoływaniu się do menu nawigacji, podświetlaniu ekranu i uaktywnianiu systemu przeciwwstrząsowego maksymalnie pozwalają na 3 godziny odtwarzania (jazda w samochodzie z adapterem do radioodtwarzacza).

Napa DAV326 to urządzenie ciekawe, które można polecić osobom ze zbiorami płyt MP3 lub potrzebującym przenośnego odtwarzacza CD-Audio i MP3.

Napa DAV326

Cena: 389 zł
Producent: A-Max
Dystrybutor: AB SA, ul. Kościerzyńska 32, 51-416 Wrocław, tel. (071) 324 05 00, faks (071) 324 05 28

Podobne:
Pine D'music - CDA #08/2002

⊕ podświetlany, 3-liniowy wyświetlacz
⊕ nawigacja po katalogach z utworami
⊖ trochę kłopotliwe wchodzenie do menu equalizera
⊖ krótki czas pracy w trudniejszych warunkach (wstrząsy, adapter samochodowy)

POWER 7
ECO 8

www.ab.pl, www.amaxhk.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

A to gra i gra...

Równie praktyczny, a zarazem tańszy odpowiednik Creative MuVo.

Dane techniczne:
Rozpoznawane formaty: MP3, WMA
Pamięć: wbudowane 128 MB
Zasilanie: 1 x AAA
Podłączenie: USB
Dodatkowe: CD, naszyjnik z słuchawkami, 1 x bateria AAA, instrukcja obsługi, przedłużacz USB

Dane techniczne:
Rozpoznawane formaty: MP3, WMA
Pamięć: wbudowane 128 MB
Zasilanie: wbudowany akumulator
Podłączenie: USB
Dodatkowe: CD, naszyjnik z słuchawkami, ładowarka, instrukcja obsługi, przewód USB

Tak wygląda bardzo wygodny w użytkowaniu odtwarzacz MP3 NAPA.

Napa - dwa w jednym!

Napa PA22 i PA28

■ Dan

Przenośne urządzenia do odtwarzania utworów muzycznych w formacie MP3/WMA stały się na tyle dostępne i przystępne cenowo, że już prawie każdy może się pokusić o ich zakup.

Napa zaprezentowało nowe odtwarzacze przenośne MP3/WMA, z wbudowaną pamięcią RAM. Oba modele urządzeń dostępne są w wersji z 128 MB pamięci, co wystarcza na przechowywanie około 2 płyt audio. Niektórym może się to wydawać zbyt mało, tym bardziej że na zwykłej płycie CD można zapisać do 10 płyt audio w formacie MP3. Jest to być może wada, ale należy pamiętać, że każdy medal ma dwie strony. Atutem rozwiązań z wbudowaną pamięcią - dzięki rozpoznawaniu przez komputer urządzenia podpinanego przez port USB jako dysku wymiennego - urządzenie takie może służyć jako mały dysk przenośny (klucz USB). Nawet wygląd modelu PA22 jest zbliżony do standardowego klucza USB. Oba odtwarzacze wykonane są ze specyficznego, czarnego materiału przypominającego w dotyku gumę. Prostszy PA22 (który - tak nawiasem mówiąc - bardzo przypomina odtwarzacz MuVo firmy Creative) do informowania o stanie urządzenia wykorzystuje diodę pojedynczą, natomiast PA28 został wyposażony w podświetlany (na niebiesko) wyświetlacz ciekłokrystaliczny. Do sterowania - poza standardowymi przyciskami - wykorzystuje on mechanizm rolki do przesuwania utworów czy poruszania się po menu. Rolka ta znacznie przyspiesza i ułatwia nawigację. Jako zasilanie w PA22 wykorzystano pojedynczą baterię typu AAA. W PA28 z kolei został wbudowany akumulator, który ładowany jest przez port USB bezpośrednio z komputera podczas ładowania plików MP3 lub przez specjalny dostarczony przez producenta zasilacz. Ogromnym plusem odtwarzacza PA28 jest to, że ma on wbudowany mikrofon, przez co urządzenie to zastępuje cyfrowy dyktafon umożliwiający zapisanie do 8 godzin nagrania (przy zwolnionej w całości pamięci). Dzięki wyprowadzeniu złącza mini jack możliwe jest również podpięcie zewnętrznego mikrofonu, jednak ten wbudowany w urządzenie jest całkowicie wystarczający do wychwycenia nawet najdrobniejszych szmerów w średnio dużym pomieszczeniu.

Menu w PA28 pozwala na ustawienie podstawowych parametrów pracy urządzenia, takich jak czas wyłączenia podświetlenia, wyłączenia odtwarzacza, zapętleń utworów czy nawet ustawienia odpowiadającej nam barwy dźwięku (equalizer).

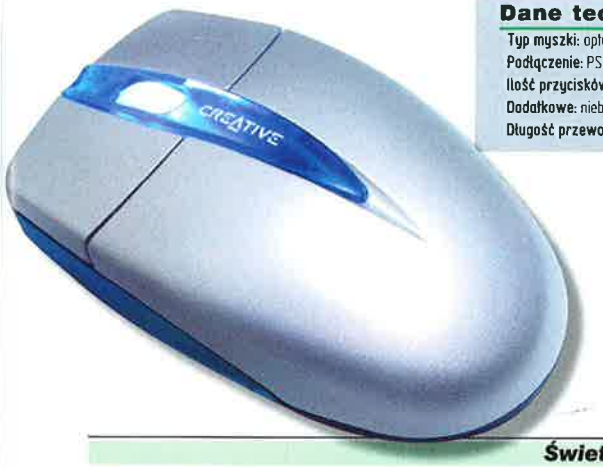
W obu przypadkach w opakowaniu odnajdziemy dość specyficzne słuchawki, które zaprojektowano z myślą o noszeniu odtwarzacza na szyi - są jednymi z najbardziej wygodnych, jakie miałem okazję ostatnio testować. Dzięki specjalnemu zaczepieniu słuchawek do sznurka, który zawieszamy na szyi, nie powodują wyrywania słuchawki, nawet podczas dość dynamicznych ruchów, np. bieg czy jazda rowerem. Brakowało mi jednak funkcji (najbardziej w modelu PA28, który jest nieco większy i cięższy) chowania urządzenia do kieszeni, co uniemożliwiał krótki, kończący się w okolicach piersi przewód połączeniowy.

Małe przenośne odtwarzacze, jakie zaprezentowało Napa, na pewno są dobrze zaprojektowanymi urządzeniami i z czystym sumieniem mogę polecić wyżej opisywane playerki każdemu miłośnikowi muzyki w formacie MP3.

Napa PA22
Cena: 419 zł
Producent: A-Max
Dystrybutor: AB SA, ul. Kościerzyńska 32 Wrocław, tel. (071) 324 05 00, 789 05 00, faks (071) 324 05 28, 789 05 28
Podobne: Creative Muvo#06/2003
⊕ podwójne zastosowanie
⊕ wymiary, waga
⊖ brak wyświetlacza
⊖ krótki przewód słuchawkowy
POWER 5
ECO 5
www.ab.pl, www.amaxhk.com

Napa PA28
Cena: 469 zł
Producent: A-Max
Dystrybutor: AB SA, ul. Kościerzyńska 32 Wrocław, tel. (071) 324 05 00, 789 05 00, faks (071) 324 05 28, 789 05 28
Podobne: Creative Muvo#06/2003
⊕ podwójne zastosowanie
⊕ cena
⊕ podświetlany wyświetlacz
⊖ krótki przewód słuchawkowy
POWER 8
ECO 7
www.ab.pl, www.amaxhk.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.



Dane techniczne:
Typ myszki: optyczna
Podłączenie: PS2
Ilość przycisków: 2 + rolka
Dodatkowe: niebieskie podświetlenie
Długość przewodu: 1,8 m

Mała zgrabna myszka.

Świetlik na biurku

Creative Mouse Optical Lite

Sector

Myszki optyczne zdobywają ogromne rzesze zwolenników. Zastąpienie mechanicznych elementów tego typu urządzenia czułym i dokładnym laserem przypadło do gustu nie tylko profesjonalistom wymagającym od urządzenia dokładności odczytu, ale też zwykłym graczom.

Firma Creative nie zamierzając pozostać w tej dziedzinie za konkurentami, również zabrała się za pracę nad tego rodzaju urządzeniami, a wynik tych prac – czyli pojedynczy model urządzenia, został do redakcji dostarczony do testów. Mała, a można by nawet powiedzieć, nieco za mała myszka w srebrnej obudowie połączonej z elementami przezroczystymi daje pozytywny efekt wizualny. Myszka ta była raczej profilowana pod dłoń nieco mniejszą niż moja - podejrzewam nawet, że kierowana ją do odbiorców młodych. W przekonaniu, że jest to produkt dla młodzieży, utrwalił mnie zastosowany tu efekt podświetlenia myszki. Ale uwaga – nie jest on taki, jaki można spotkać w urządzeniach konkurencyjnych, czyli światło czerwonego lasera. (W myszce znalazło się miejsce na dodatkowe niebieskie źródło światła - lśniąca niebieska neonówka pozytywnie wpływa na stan nerwów użytkownika komputera.)

Mysz została wyposażona w dwa przyciski oraz rolkę. Rolka działa miękko i czuć jej jednostkowy przeskok, niemniej samo kółko jest nieco za małe, co nieco komplikuje sprawę przy korzystaniu ze środkowego przycisku (zbytnio się zagłębia). Laser poprawnie odczytuje przemieszczanie się urządzenia właściwie po każdej powierzchni, nawet na białej zadrukowanej tekstem kartce. Należy tutaj nadmienić, że nie wszystkie optyczne myszki działają poprawnie na tego rodzaju powierzchniach, w przypadku niektórych widoczne są nawet przeskoki kursora na ekranie. Jak już napisałem na początku, myszka jest nieco mniejszych gabarytów niż myszki standardowe, jednak wystarczyło kilka dni, by zupełnie się przyzwyczaić do operowania nią w dłoni.

Testowany model urządzenia sprawował się rewelacyjnie przez cały czas testów. Nie wystąpiły najmniejsze problemy, a dodatkowy efekt, jakim jest niebieski „neon", pozytywnie wpływał na ogólny odbiór urządzenia – nie wspominając o ukojeniu nerwów.

Creative Mouse Optical Lite

Cena: 150 zł
Producent: Creative
Dystrybutor: Creative Labs Ltd.
Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa, tel. (0 22) 853 02 66

Podobne:
Manta Optical Mouse - #03/2003
Logitech MX 300 - #02/2033

⊕ jakość wykonania
⊕ niebieskie zamiast czerwonego podświetlenie

⊖ cena!
⊖ nieco przymała rolka

POWER 5
ECO 4

www.creative.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Małe i świeci na niebiesko...

Rządzimy na peryferiach...
...ceny mają być niskie!

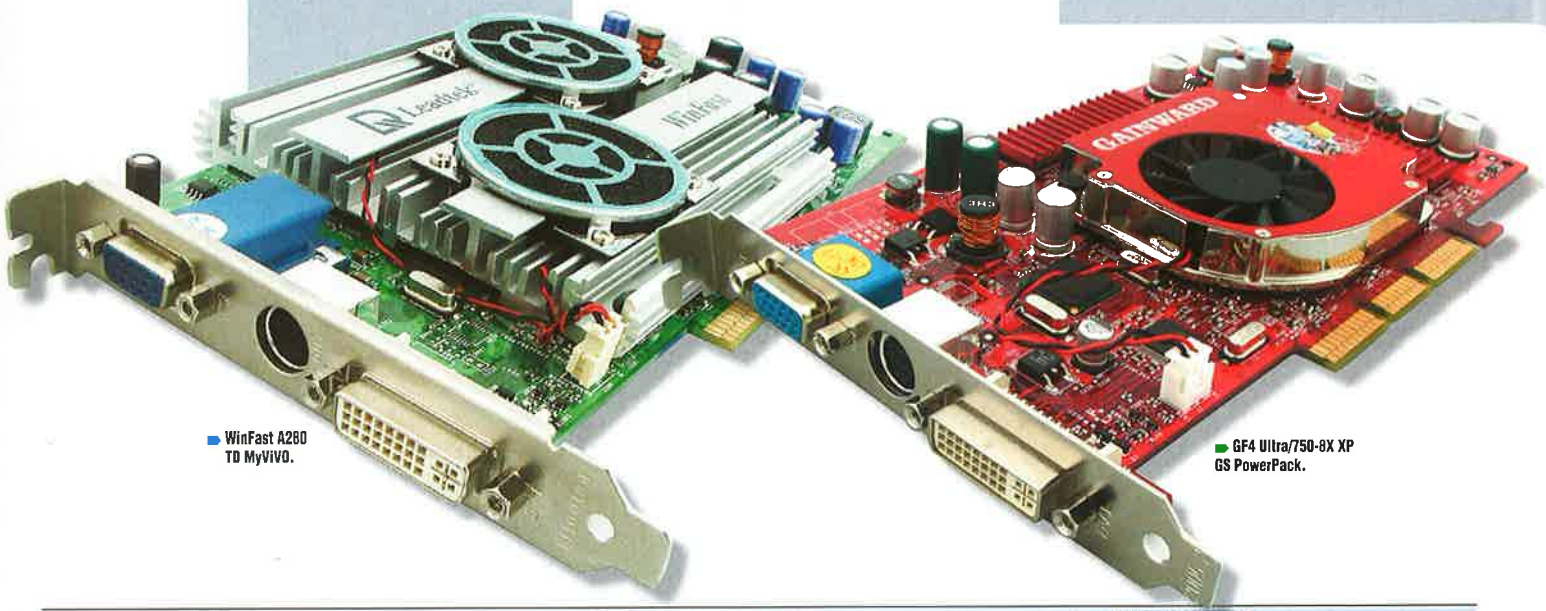
Szukaj w dobrych sklepach komputerowych
pełna oferta i wsparcie techniczne:
www.longtech.com.pl

Dane techniczne:

Procesor: Nvidia GeForce 4 Ti 4800 SE
Taktowanie CPU/RAM: 275 MHz/554 MHz
Pamięć: 128 MB DDR
Magistrala: AGP 4x, 8x
Wyjścia DVI: tak
VIVO: Composite i S-Video (poprzez przejściówkę)
Dodatkowe: sporo programów i gier

Dane techniczne:

Procesor: Nvidia GeForce4 Ti 4800 SE
Taktowanie CPU/RAM: 290 MHz/616 MHz (tryb Enhanced)
Pamięć: 128 MB DDR
Magistrala: AGP 4x, 8x
Wyjścia DVI: tak
VIVO: Composite i S-Video (poprzez przejściówkę)
Dodatkowe: karta FireWire, okulary 3D



WinFast A280 TD MyViVO.

GF4 Ultra/750-8X XP GS PowerPack.

WinFast A280 TD MyViVO i GF4 Ultra/750-8X XP GS PowerPack!

Leadtek vs. Gainward

Mike-L

Coraz większa liczba różnorakich modeli kart na rynku może powodować skołowacenie u niejednego użytkownika. Równie sporo produktów kusi dodatkowymi funkcjami i wyposażeniem – tym razem przedstawiamy dwie takie konstrukcje, które mogą zainteresować nie tylko graczy.

Leadtek WinFast A280 TD MyViVO to karta, którą zbudowano, wykorzystując procesor Nvidia GF4 Ti 4800 SE oraz 128 MB pamięci DDR. Całości zaaplikowano zestaw chłodzący, dzięki któremu nadmiar ciepła wydzielanego przez GPU i moduły pamięci jest doskonale rozpraszany. Co ważne, chłodzone są tu pamięci zarówno po przedniej stronie (tej z przylutowanym procesorem oraz innymi podzespołami), ale także z tyłu. Co ciekawe, podwójny zestaw wentylatorków nie hałasuje zbytnio. Konstrukcja pozwala na przetaktowanie parametrów niemal do tych szybkości zegarów, jakie oferuje konkurencyjne urządzenie opisane jako drugie w kolejności.

Wyniki porównania

	Firma Nazwa Pamięć	Leadtek WinFast A280 TD MyViVO 128 MB DDR	Gainward GF4 Ultra/750 8 XP FPI 128 MB DDR	Gainward FX Power-Pack! 128 MB DDR	MS Excalibur Radeon 9700 128 MB DDR	Abit Siluro GF4 Ti4200 8x OTES 128 MB DDR
3D Mark 2001 SE	Deafault Benchmark	10924	11418	12066	12415	11067
3D Mark 2003	Deafault Benchmark	1535	1604	3163(5069)	x	x
UT 2003 (1600)	Flyby/ Botmatch	75,5/40,5	112,5/52,5	130,5/49,1	102,4/51,7	72,3/43,7
Codecreatures	Official	2311	2440	3612 (3706)	2655	2267
Commanche 4	1600/32bit	35 59	36 91	36,21 (38,4)	40 45	36 25
Quake 3 (32-bit kolor)	Fastest/ HQ 1600	138 2	145 7	190 3	163 9	126 4
Aquamark	1600/40 MB (AVG)	37 9	40 7	618	x	x
SPEC Viewperf 7.0	3dsmax-01	7 87	8 177	11 32	8 249	8 008
	drv-08	39 66	39 49	37 84	24 64	40 8
	dx-07	44 46	44 9	46 64	43 97	45 41
	light-05	10 5	10 31	10 59	10 66	10 91
	proe-01	8 929	8 989	10 34	8 486	9 247
	ugs-01	4 856	5 125	7 719	11 13	4 923

Zestaw testowy: AMD Athlon XP 2000+, 512 MB RAM DDR, MSI KT4 Ultra

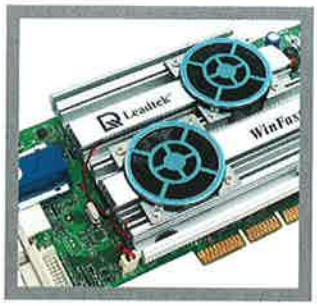
Za cenę poniżej tysiąca złotych otrzymujemy kartę wraz z systemem MyViVO, czyli wejściem i wyjściem TV. Dzięki temu z kamery, telewizora czy magnetowidu możemy zapisywać pojedyncze ujęcia, jak i całe sekwencje filmowe na dysku twardym komputera. Pozwala to niemal na dowolną obróbkę (zależy od oprogramowania) obrazów i filmów oraz zgrywanie zmontowanych dzieł na CD-R (jeśli mamy nagrywarkę) lub na magnetowid.

W pudle znajdują się wszelkie potrzebne przejściówki oraz przewody i rozgałęźnik VIVO, gry (Rouge Spear – Black Thorn, Master Rallye, AquaNox) oraz aplikacje (Ulead Cool 3D i VideoStudio 6 SE DVD oraz sporo innych).

Gainward GF4 Ultra/750-8X XP GS PowerPack! jest droższe o niemal 400 złotych, ale oferuje sporo więcej możliwości – bo wyższą wydajność (fabrycznie przyspieszone zegary do wartości 290/616 MHz dla GPU i pamięci) i okulary 3D. Te ostatnie pozwalają na zabawę z grami 3D w specjalnym trybie, który symuluje „prawdziwą" głębię. Wrażenie trójwymiarowości jest całkiem niezłe, choć oczy szybko się męczą i zabawa przestaje dawać radość. Na dłuższą metę może się to objawić pewnymi sensacjami organizmu (zawroty głowy), lecz lekarstwem na to jest zwiększenie odświeżania obrazu (optymalne to ponad 120 MHz) i obniżenie rozdzielczości (np. na 800 x 600). Kolejnym dodatkiem jest karta FireWire (IEEE 1394), dzięki której w pamięci komputera można zapisać filmy z kamer cyfrowych.

Na modułach pamięci naklejono radiatory, a na procesorze graficznym zamontowano radiator z wydajnym wentylatorem. (Wydajnym i głośnym.) Konstrukcja Gainwarda także ma moduł VIVO, charakteryzujący się podobnymi parametrami użytkowymi jak opisany powyżej. Dzięki tym zabiegom kartę można podkręcić z pomocą standardowego oprogramowania Gainwarda i po uruchomieniu trybu Enhanced.

Polska instrukcja i pakiet oprogramowania interVideo WinCinema (WinDVD4, WinRip2, WinProducer3) oraz gra Serious Sam pozwalają na efektywne wykorzystanie możliwości akceleratora.



W tabelce umieściliśmy wyniki uzyskane przez karty w trybach, jakie oferuje producent.

Obydwie konstrukcje są dość atrakcyjnymi propozycjami dla osób nie tylko grających, ale tych z zacięciem filmowym. W grach sprawują się nie najgorzej, z przechwytywaniem strumienia wideo też nie ma większych problemów. Mniejsze to z reguły błędy „operatora".

Leadtek WinFast A280 TD MyVIVO

Cena: 999 zł

Producent: Leadtek
Dystrybutor: INCOM, ul. Kolejowa 3
55-075 Bielany Wrocławskie
tel. (071) 358 80 00, faks (071) 35 88 088

Podobne:
MSI Ti 4200 8x - CDA # 02/2003
Abit Siluro Ti 4200 - CDA # 03/2003

- ⊕ moduł VIVO (tryb PiP – obraz w obrazie)
- ⊕ dobre chłodzenie (daje się podkręcać)
- ⊕ estetyczna, klimatyczna grafika
- ⊖ słabsza wydajność od konkurentki

POWER 7
ECO 7

www.incom.pl, www.leadtek.com.tw

6F4 Ultra/750-8X XP GS PowerPack!

Cena podstawowa: 1099 zł
z okularami 3D
i kartą IEEE 1394 - 1399 zł

Producent: Gainward
Dystrybutor: MultimediaVision,
ul. Emaliowa 28, 02-295 Warszawa,
tel. (022) 338 90 00, faks (022) 338 90 10

Podobne:
Gaiward Ultra 650 - CDA # 01/2003
MSI Ti 4800 SE 8x - CDA # 03/2003

- ⊕ sporo dodatków (karta FireWire, okulary 3D)
- ⊕ jest szybka
- ⊖ wyraźnie słyszalny system chłodzenia

POWER 8
ECO 8

www.gainward.com, www.mmv.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Walczcie, walczcie!

Prawdziwe 3D w grach !

W trybie wyświetlania stereoskopowego karta graficzna generuje dwa oddzielne obrazy, które z dużą prędkością naprzemiennie (migawkowo) dostarcza do lewego i prawego okularu. W ten sposób powstaje wrażenie obserwacji w pełni trójwymiarowej rzeczywistości, np. w grach 3D !

Ciekłokrystaliczne okulary migawkowe 3D firmy GAINWARD są kompatybilne z kartami graficznymi GAINWARD, opartymi na procesorach nVidia.

GAINWARD, od 1984 roku w branży komputerowej, należy do ścisłej czołówki światowych gigantów rynku kart graficznych. Jest największym na Tajwanie producentem tych urządzeń. GAINWARD przoduje w tworzeniu najbardziej nowatorskich, super wydajnych rozwiązań, kładąc szczególny nacisk na najwyższą jakość swoich układów. Na całym świecie produkty GAINWARD objęte są 3-letnią gwarancją.

GAINWARD
Po prostu szybszy...

MULTIMEDIA VISION
02-295 Warszawa, Emaliowa 28
handlowy@mmv.pl

Więcej informacji:
tel. (022) 338 9000
www.gainward.pl

Logitech

Tak wygląda lider w tym porównaniu.

Dane techniczne:

Model	Moc satelity (RMS)	Moc subwoofera (RMS)	Częstotliwość pracy satelity	Częstotliwość pracy subwoofera
Logitech Z-340	2x6,5 W	20 W	150 Hz-20 kHz	35 Hz-180 Hz
Labtec Pulse 350	2x2,5 W	5 W	150 Hz-20 kHz	40 Hz-180 Hz
LongTech SP-700	2x10 W	25 W	150 Hz-20 kHz	20 Hz-180 Hz

Logitech Z-340, Labtec Pulse -350 i LongTech SP-700 2.1

Sector

Producenci głośników prześcigają się w uzyskaniu atrakcyjnego wyglądu własnych urządzeń i rozwiązaniach ułatwiających sterowanie nimi. Coraz częściej spotykamy ciekawe i co ważniejsze – dobrze grające zestawy głośników 2 + 1, cenowo dostępne dla zwykłego użytkownika komputera.

W moje ręce wpadły 3 zestawy głośników 2 + 1 różnych producentów. Na pierwszy ogień poszły głośniki LongTech. Zestaw ten przypomina poprzednie modele tej firmy - srebrny subwoofer, w przednim panelu umiejscowiono potencjometry analogowe oraz włącznik zestawu. Do tego ostatniego podpinamy wszystkie przewody połączeniowe głośników oraz zasilania. Satelity zostały pokryte cienkim siatkowym materiałem, przez co stały się miłe w dotyku – szkoda jedynie, że ich wygląd i efekty dźwiękowe są identyczne jak w poprzednich zestawach z tej serii.

W pudełku Labteca odnajdziemy subwoofer w kształcie sześcianu, ze specyficznie wbudowanym głośnikiem - od spodu. W odróżnieniu od urządzenia LongTecha wszystkie przełączniki i złączki znajdują się z tyłu subwoofera – szkoda, bo aby włączyć zestaw, trzeba sięgać do tylnej części obudowy głośnika. Satelity w tym zestawie są bardzo małe (wielkości komputerowej myszki). Ale mimo tak niewielkich gabarytów, na jednym z nich znalazło się miejsce do zainstalowania potencjometru analogowego sterującego siłą głosu. Jednak wielkim mankamentem w tym przypadku okazały się przewody połączeniowe zestawu Labteca. Fakt, wszystkie przewody były dostatecznie długie i miękkie, by podłączyć je do komputera w wygodny sposób, tylko dlaczego nie ma możliwości odpięcia ich od głośnika satelitarnego? (Szczerze mówiąc, nieco się to wszystko plątało, zanim udało się je podłączyć.)

Logitech zaprezentował model Z-340. W zestawie znajdziemy standardowy (od X czasu niewiele się różniący) subwoofer w kształcie sześcianu, z zamontowaną z przodu siatką i wyprowadzeniami z tyłu (łącznie z pokrętłem mocy subwoofera). Średniej wielkości satelity wyposażono w srebrne aluminiowe nóżki. Podobnie jak te firmy Labtec, wszystkie przewody wyprowadzone były na stałe do jednej satelity, jednak w tym przypadku - dzięki odpowiedniemu zróżnicowaniu grubości i zmniejszeniu wiązki o jeden przewód - nie było takich problemów z plączącymi się przewodami. W jednym z głośników satelitarnych znalazło się również miejsce na włącznik zestawu, niebieską diodę sygnalizującą włączone napięcie, analogowy potencjometr głośności oraz wejście typu mini jack do podłączenia słuchawek.

Tak samo jak pod względem konstrukcyjnym, między poszczególnymi urządzeniami występowały również różnice w jakości wydobywającego się dźwięku. Głośniki LongTecha przenosiły pełny zakres częstotliwości, jednak fatalnie - w porównaniu z resztą - wypadł głośnik basowy. Z niektórymi nastawami zestawu głośnik ten - poza basem - wydawał rytmiczne i metaliczne skrzeczenie, nie mówiąc już o tym, że dźwięk podstawowy (bas) był o wiele za słaby. Nieco inaczej miała się sprawa z głośnikami firmy Labtec. Ten zestaw również przenosił pełny zakres częstotliwości, choć w przypadku skrajnych wartości sygnał nieco się „gubił". Subwoofer w tym zestawie działał idealnie, właściwie jakikolwiek nastaw nie powodował niepożądanych efektów. Głośnik ten jednak wydawał się zbyt lekki i od czasu do czasu wpadał w wibracje. Najlepiej w tym porównaniu wypadł zestaw Logitecha. Bezapelacyjnie najlepiej z całej trójki wybrzmiewał cały zakres częstotliwości, a potężna siła basu powinna zadowolić nawet najbardziej wybrednego słuchacza.

Zestaw Logitech

Cena: 320 zł

Producent: Logitech
Dystrybutor: VERACOMP SA, ul. Zawiła 61
30-390 Kraków, tel. (012) 252 55 55
faks (012) 252 55 00

Podobne:
Creative Inspire 2.1 2400 - CDA #12/2002

⊕ jakość dźwięku i moc subwoofera

⊖ regulacja mocy basu jedynie przy subwooferze

POWER 8

ECO 6

www.veracomp.pl, www.logitech.com

2 + 1 też może grać dobrze!

Labtec

Sześcienny subwoofer - czy to już będzie standard?

Longtech

Cena i wygląd to jedyne atuty zestawu.

Zestaw Labtec

Cena: 170 zł
Producent: Labtec
Dystrybutor: Multioffice Sp. z o.o.
30-390 Kraków, ul. Zawiła 65 D
tel. (012) 299 97 77, faks (012) 299 97 78

Podobne:
Creative Inspire 2,1 2400 - CDA #12/2002

⊕ wielkość satelitów

⊖ wyłącznie regulacja głośności

POWER 5
ECO 6

www.labtec.com, www.multioffice.com.pl

Zestaw LongTech

Cena: 159 zł
Producent: LongTech
Dystrybutor: Rubicon Sp. z o. o.
ul. Milionowa 55, 93-113 Łódź
tel. (042) 257 00 25, centrala@rubikon.com.pl

Podobne:
Long Tech - CDA #06/2003

⊕ pokrętła sterowania basem i tonem

⊖ jakość brzmienia basu

POWER 4
ECO 5

www.rubikon.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

2 + 1 też może grać dobrze!

PENTAGRAM
THE PERFECT SIMPLICITY

ilustracja wykonana tabletem O'Pen XXL

tablet graficzny usb

wybór redakcji ENTER 5/2003
NAJLEPSZY ZAKUP PC WORLD KOMPUTER 3/2003

369,-
450,- z VAT

O'PEN XXL
duży może więcej

obszar roboczy powyżej A4 !!!
bezprzewodowe piórko • USB • rozdzielczość 3048 lpi
512 poziomów nacisku • dokładność 0,42 mm

MULTIMEDIA VISION
02-29 Warszawa, Emaliowa 28
handlowy@mmv.pl

Więcej informacji:
tel. (022) 338 9000
www.pentagram.pl

Dane techniczne:

Waga: 92 g (z baterią)
Wymiary: 105 x 44 x 19 mm, 73 cm^3
Czas czuwania: do 300 h
Czas rozmowy: do 5 h
Wyświetlacz: 128 na 128 punktów, 4096 kolorów
Częstotliwości działania: GSM 900/1800/1900
Liczba dzwonków: 21 polifonicznych i 10 monofonicznych
Pamięć: 5 MB
Java: konwerter miar i wag, 2 gry (Triple Pop i Bounce)
Dodatkowe: wbudowany cyfrowy aparat (352 na 288)
Główne funkcje: wiadomości multimedialne MMS, aplikacje Java , które mogą być wymieniane i pobierane przez użytkownika, GPRS, portfel elektroniczny, wbudowany zestaw głośno mówiący
Inne funkcje: alarm wibracyjny, profile, połączenia oczekujące, powtórzenie połączenia, odbieranie dowolnym klawiszem, połączenia konferencyjne, transmisja danych (port podczerwieni - IrDA), przekierowanie połączeń, zawieszenie rozmowy, modem, szybkie wybieranie, budzik, kalkulator, tapety

7250 to 3-zakresowy telefon z wbudowanym cyfrowym aparatem.

Radio, aparat, telefon... brakuje tylko automatu z lodami!

Nokia 7250

■ Mike-L

Nowe aparaty telefoniczne GSM trafiają do redakcji CDA. Tym razem nowa Nokia dostała się właśnie mnie. Niestety nie dane mi będzie opisać wszelkich niuansów z nią związanych, mimo to postaram się przybliżyć zasady działania najważniejszych funkcji odróżniających ten model od innych telefonów.

Telefon ten reprezentuje grupę urządzeń GSM będących połączeniem wielu funkcji użytkowych z prostotą obsługi oraz maksymalną użytecznością. W ubiegłym miesiącu opisywaliśmy Nokię 6100. 7250 jest od niej grubsza, cięższa i nieco dłuższa. W tym przypadku ma to swoje uzasadnienie, choćby w tym, że zamontowano w aparacie aż 5 MB pamięci. A to pozwala na przechowywanie aplikacji Java, standardowo 2 gier (Triple Pop i Bounce) oraz konwertera przeliczającego walutę, miarę, wagę i tym podobne wartości, polifonicznych dzwonków oraz kilku tapet i obrazków. Mimo to głównym przeznaczeniem pamięci ma być wykorzystanie jej na zdjęcia, jakie można wykonać za pomocą wbudowanego cyfrowego aparatu fotograficznego. Obiektyw w urządzeniu mieści się na tylnej ściance telefonu. Fotografie można wykonywać w jakościach wysokiej, zwykłej i podstawowej i zapisywane są one w formacie JPG. Kadrowanie wspomagane jest tu przez obraz wyświetlany na kolorowym ekranie z rozdzielczością 128 na 128 punktów i w 4096 kolorach. Zdjęcia te można użyć jako tapety lub przesłać jako wiadomość MMS.

Wpisywanie SMS-ów może na początku stanowić niewielki problem, ponieważ kształt i ułożenie klawiszy w stosunku do innych aparatów nieco się różnią, ale już po kilkunastu minutach przebieramy palcami szybko i dokładnie (twardości klawiatury nie można niczego zarzucić). Podczas wpisywania tekst może być wyświetlany w 8 lub 5 wierszach, co jest szczególnie ważne dla osób ze słabszym wzrokiem czy tych, które nie lubią małych liter.

Trzy zakresy GSM (900/1800/1900) pozwalają na korzystanie z telefonu w większości miejsc na świecie.

Ponadto w urządzenie wbudowano stereofoniczne radio FM, które pozwala przyjemnie spędzić czas w podróży, na spacerze czy podczas porannego biegania, a zestaw głośno mówiący wyzwolić ręce podczas jazdy samochodem, jak też wysłuchać większej liczbie osób rozmowę z osobą, z którą się połączyliśmy.

Bez problemu można też skorzystać z technologii GPRS, jak i HSCSD, dzięki czemu sprawnie i szybko połączymy notebook z Internetem czy też pobierzemy potrzebne aplikacje Javy. Komunikację z laptopem umożliwia port podczerwieni, dzięki któremu nie trzeba korzystać z przewodów, i nowoczesne złącze Pop-Port, za sprawą którego zsynchronizujemy książkę telefoniczną lub zmienimy ustawienia telefonu.

Organizer, portfel, minutnik, kalkulator, budzik, profile to funkcje, jakie oczywiście są niezwykle przydatne, choć z drugiej strony - stają się one nieodzownym standardem w większości telefonów.

Niewątpliwą wadą Nokii 7250 jest „bezwładność" ekranu, która objawia się np. podczas grania czy przechodzenia pomiędzy komórkami kalendarza. Poza tym brakuje tu także technologii Bluetooth, dzięki której możliwe jest szybkie połączenie z komputerem lub z bezprzewodową słuchawką.

Nokia 7250 jest bardzo dobrym aparatem i spełnia niemal wszelkie zachcianki wymagającego użytkownika. Pewne braki rekompensowane są prostotą obsługi i bogactwem oferowanych przez nią funkcji. Muszę przyznać, że jak na razie jest to najlepszy telefon, jaki trzymałem w dłoniach, choć nie mogę się doczekać nowych konstrukcji konkurencyjnych firm. Gdy tylko dotrą one do redakcji, na pewno podzielimy się naszymi spostrzeżeniami na ten temat z czytelnikami CDA.

Nokia 7250

Cena: 2899 zł*
(Inne ceny zależą od operatora i stosownych promocji.)
Producent: Nokia
Dystrybutor: Nokia Poland, ul. Sienna 73, 00-833 Warszawa, tel. (022) 821 82 10

Podobne:
Nokia 6100 - CDA #05/2003

⊕ duży kolorowy wyświetlacz
⊕ wbudowany aparat cyfrowy
⊕ obsługa Javy
⊕ głośne polifoniczne dzwonki

⊖ trzeba się przyzwyczaić do rozkładu klawiszy
⊖ brak Bluetootch

POWER 9

www.nokia.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Wyślij fotkę z telefonu...

LCD Samsunga w całej okazałości.

Dane techniczne:
- **Wielkość panelu:** 17"
- **Maks. rozdzielczość:** 1280 x 1024
- **Ilość kolorów:** 16,2 Mil
- **Wymiar plamki:** 0,264
- **Kąt widoczności:** 140/120 stopni
- **Wejście:** analogowe 15 D-Sub
- **Pobór prądu:** maks. 45 W

Panel ciekłokrystaliczny

Samsung SyncMaster 172v

■ **Sector**

Coraz lepsza jakość obrazu, jaką oferują monitory LCD, łącznie z ich ciągle obniżającą się ceną - stawiają pod znakiem zapytania produkcję tanich i przeznaczonych do użytku domowego monitorów CRT.

Samsung przedstawiło nowy model monitora typu LCD o nazwie SyncMaster172v. Przekątna monitora to 17", a uzyskiwane rozdzielczości odpowiadają 19-20" monitorom CRT. Rozdzielczością preferowaną jest tutaj 1280 x 1024 pikseli. Na pierwszy rzut oka urządzenie oferuje dobry obraz - ostrość, kolorystyka i jasność - wszystko to na zadowalającym poziomie. Niestety, w przypadku tego modelu zaobserwować można (podobnie jak w przypadku innych monitorów LCD) efekt drobnego niedoświetlenia w górnej i dolnej części ekranu. Efekt ten nie jest zauważalny od razu i na szczęście nie przeszkadza w zwyczjnym użytkowaniu monitora.

Pozytywnie można również ocenić menu OSD ustawień parametrów monitora. Sterowanie odbywa się za pomocą 4 przycisków. Mamy tu również możliwość bezpośredniej zmiany jasności obrazu lub użycia funkcji Auto Adjustment, która koryguje błędne nastawy użytkownika lub systemu.

Jako jeden z nielicznych monitorów LCD, jaki miałem okazję testować, miał on wbudowany zasilacz bezpośrednio w panelu, a dzięki specyficznie wyprofilowanej nóżce oraz zamykanej klapce przewód sygnałowy oraz zasilający zostały schowane bezpośrednio w środku. Za sprawą tego prostego zabiegu przewody nie zwisają bezwładnie za panelem, co oczywiście podniosło walory wizualne monitora.

Szczerze polecam monitor Samsunga SyncMaster 172v, który - tak nawiasem mówiąc - spełnia rygorystyczne wytyczne standardu TCO99.

Samsung SyncMaster 172v

Cena: 2199 zł

Producent: Samsung
Dostarczył: Samsung Electronics Polska Sp. z o.o., ul. Szturmowa 2a 02-678 Warszawa

Podobne:
Marvin LM 1570A - CDA #05/2003

⊕ zgodność z standardem TCO99
⊕ przewody ukryte w nóżce

⊖ drobne niedoświetlenie matrycy u góry i dołu

POWER 8
ECO 6

www.samsung.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

Coraz większe LCD!

PHOTON
digital performance

obiektywne
podejście do sprawy

Cena promocyjna
1690 ,- z VAT

- 4 megapikselowa matryca
- możliwość ręcznego ustawiania ostrości
- regulacja mocy lampy błyskowej
- 3-krotny zoom optyczny

PENTAGRAM
THE PERFECT SIMPLICITY

MULTIMEDIA VISION
02-295 Warszawa, Emaliowa 28
handlowy@mmv.pl

Więcej informacji:
tel. (022) 338 9000
www.pentagram.pl

HIS Excalibur All-in-Wonder 9000 PRO to połączenie akceleratora 3D, modułu VIVO oraz tunera telewizyjnego.

Dane techniczne:
Procesor: ATI Radeon 9000 PRO
Taktowanie CPU/RAM: 275 MHz/540 MHz
Pamięć: 64 MB DDR
Magistrala: AGP 4x
Tuner TV: Philips
Wyjścia DVI: tak
Wyjścia wideo: VIVO
Dodatkowe: przewód S-Video, przejściówka z DVI-I na D-SUB

All-in-Wonder 9000 PRO

HIS Excalibur

Mike-L

Radeon 9000 Pro nadal pozostaje całkiem dobrym akceleratorem dla wszystkich tych, którzy pragną osiągnąć dobre rezultaty (wydajność, jakość obrazu na monitorze i TV) przy średnich rozdzielczościach i za w miarę przystępną cenę. Czy można jeszcze podnieść poziom funkcjonalności tej - bądź co bądź - starszej konstrukcji?

Nie ma problemu. Firma Ati dostarcza odpowiednich rozwiązań. W tym przypadku mamy do czynienia z konstrukcją zwaną All-in-Wonder, co oznacza, że na karcie - prócz akceleratora i wyjścia TV - zamontowano ni mniej, ni więcej, tylko tuner telewizyjny. Dzięki niemu do karty można podłączyć przewód kablówki lub zwykłą antenę telewizyjną i cieszyć się oglądaniem programów, filmów, wiadomości czy innych audycji.

Dzięki świetnemu oprogramowaniu możemy skorzystać z opcji, takich jak TV-On-Demand, czyli „zatrzymać" obraz tak, aby w tle na dysku nagrywał się - i po starcie zacząć oglądać go od momentu, w którym przerwaliśmy (time-shift). ThruView pozwala nadać oknu z obrazem TV przezroczystość, dzięki czemu zyskujemy możliwość przeglądania okien innych aplikacji czy nawet pracy z nimi (działa także z odtwarzaczem DVD!). VideoSoap to funkcja wygładzająca obraz z zakłóceń, choć jest on lekko nieostry. FullStream pozwala wykorzystać cieniowanie punktów (pixel shader) do obróbki strumienia wideo tak, by uzyskać lepszą jakość i mniejszą liczbę zakłóceń. Program do przeglądania teletekstu oraz pakiet gier, w którym znajdziemy Duke Nukem: Manhattan Project oraz Games Collection (dema Age of Wonders II, Beam Breakers, Myth III, Rally Trophy, Stronghold Crusader, Zax), a także aplikację CyberLink PowerDirector 2.5 VE PRO - dopełniającą całości.

Oczywiście dołączono tu specjalny przewód zakończony wyjściami i wejściami, dzięki którym wprowadzimy sygnał wideo oraz audio, a także wyprowadzimy obraz na magnetowid czy telewizor. Niestety zamontowanie takiej gamy wejść i wyjść (w tym złącza antenowego) spowodowało konieczność wyprowadzenia tylko jednego wyjścia na monitor DVI-I, który do standardowego złącza VGA (D-SUB) podpinamy poprzez przejściówkę.

Wydajność tej karty w większości zastosowań jest wyższa niż nowego GeForce FX 5200, lecz niestety nie oferuje zgodności z DirectX 9. Co ciekawe, bez większych problemów udało się przetestować akcelerator za pomocą programu Codecreatures, co nie udawało się na większości innych kart tego typu.

Siedemset trzydzieści dziewięć (739) złotych to całkiem spora kwota jak na ATI Radeon 9000 Pro, choć jeśli wziąć pod uwagę wbudowany moduł VIVO (wprowadzanie i obróbka strumienia wideo), a na dodatek świetny tuner telewizyjny, cena wydaje się dużo atrakcyjniejsza. Spore możliwości takiego zestawu dostarczą dużej satysfakcji osobom, które potrzebują każdej z wyżej wymienionych opcji.

HIS Excalibur All-in-Wonder 9000 PRO oferuje sporo więcej niż standardowa karta i dlatego warta jest swojej ceny. Jakość obrazu połączona z zadowalającą wydajnością oraz sporymi możliwościami dodatkowymi (VIVO i TV) sprawiają, że przyznajemy jej wyróżnienie.

Wyniki porównania

	Firma	HIS	Sparkle	MSI	Leadtek	HIS
	Nazwa	9000 PRO All-in-Wonder	GeForce FX 5200	MX440 8X	WinFast A180 TH VIVO	Radeon 9700 PRO
	Pamięci	64 MB DDR	128 MB DDR	64 MB DDR	64 MB DDR	128 MB DDR
	Sterowniki	Catalyst 3.2	43.45			
Commanche 4 Demo	1600x1200 32bit	26.98	18.73	22.42	22.39	31.38
Aquamark	1600x1200 32bit/40 MB	20.6	16.4	x	x	x
Codecreatures	Official score	1156	1119	x	x	2950
Unreal Tournament 2003	1600x1200 32 bit Flyby/ Boot Match	44/29	39/27	42/30	42/29	107/40
Quake III Arena	HQ 1600X1200	77.4	82.4	86.6	86.7	156.5
3D Mark 03	Default Benchmark	1342	1456	x	x	x
3D Mark 2001 SE	Default Benchmark	7871	7278	5918	5881	10877

Zestaw testowy: AMD Athlon XP 2000+, 512 MB RAM DDR, MSI KT4 Ultra

HIS Excalibur All-in-Wonder 9000 PRO

Cena: 739 zł
Producent: HIS
Dystrybutor: Pronox Tchnology SA
ul. Paderewskiego 32c, 40-282 Katowice
tel. (032) 207 56 00, faks (032) 207 56 03
Podobne:
Leadtek vs. Gaiward - CDA #06/2003

⊕ wbudowany, i niezły, tuner TV
⊕ zastosowanie ciekawych technologii (TV-On-Demand, ThruView, VideoSoap)
⊖ brak zgodności z DirectX 9

POWER 7
ECO 9

www.pronox.com.pl, www.hightech.com.hk

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:

Technologia druku: atramentowa (Microfine Droplet Technology)
Liczba kolorów tuszu: 4 w osobnych pojemnikach
Format wydruków: do letter
Maksymalna rozdzielczość: 4800 na 1200 dpi (dane producenta)
Podłączenie: port USB 2.0 Full Speed lub LPT
Szybkość drukowania - mono tekst: do 18 str/min (maks.), 13 str/min (standard)
Szybkość drukowania - kolorowa grafika: do 11 str/min (maks.), 7 str/min (standard)
Podajnik: na 150 kartek

CANONada, której niemal nie słychać

Canon i550

■ **Mike-L**

Nowa seria drukarek Canona ma wnieść powiew świeżości do trochę zaśniedziałego już środowiska. Już niedługo przedstawimy rozbudowane wersje tych modeli, natomiast w niniejszym numerze CDA prezentujemy domową drukarkę atramentową.

Canon i550 pozwala na drukowanie kolorowych obrazków, tekstu lub innych danych na papierze, folii, nalepkach, papierze termo-transferowym i innych mediach. Korzysta przy tym z czterech kolorów atramentu, dużego zbiornika z czarnym tuszem oraz tuszami Cyan, Magenta i Yellow. Dzięki temu symulacja kolorów jest tu dość dobra, i to bez potrzeby sięgania po kasety z kolorami pośrednimi (foto).

Sterownik opisany w języku polskim pozwala na dobranie parametrów wydruku, takich jak jakość (wysoka, standardowa, niska i ustawienia użytkownika), a także rodzaj nośnika, dodatkowe efekty poprawiające jakość zdjęć, tekstu czy innych elementów graficznych w przygotowywanych dokumentach. Ciekawą funkcją jest usuwanie zakłóceń obrazu już z poziomu sterownika właśnie, za sprawą czego bez specjalnych aplikacji polepszamy jakość drukowanych czy to fotografii, czy skanów.

Warto podkreślić też fakt, że każdy kolor atramentu instalowany jest w osobnym pojemniku, dzięki czemu wymienimy tylko ten, w którym skończył się tusz. Niebagatelne znaczenie może mieć również fakt, że urządzenie to jest nad wyraz ciche i raczej nie powinno przeszkadzać domownikom; poza tym także to, że wydruki na standardowym papierze (fotografii na całej stronie) nie zajmowały więcej niż 3 minuty.

Canon i550 jest dobrą drukarką, którą z powodzeniem można zastosować w domowym zaciszu, choć i małe biura powinny docenić jej szybkość i cichą pracę. CDA

Canon I550

Cena: 799 zł
Producent: Canon
Dystrybutor: Canon Polska Sp. z o.o.
Mołdawska 9, 02-127 Warszawa
tel. (022) 572 30 91, faks (022) 572 30 11

Podobne:
Epson SP 950 - CDA #01/2003

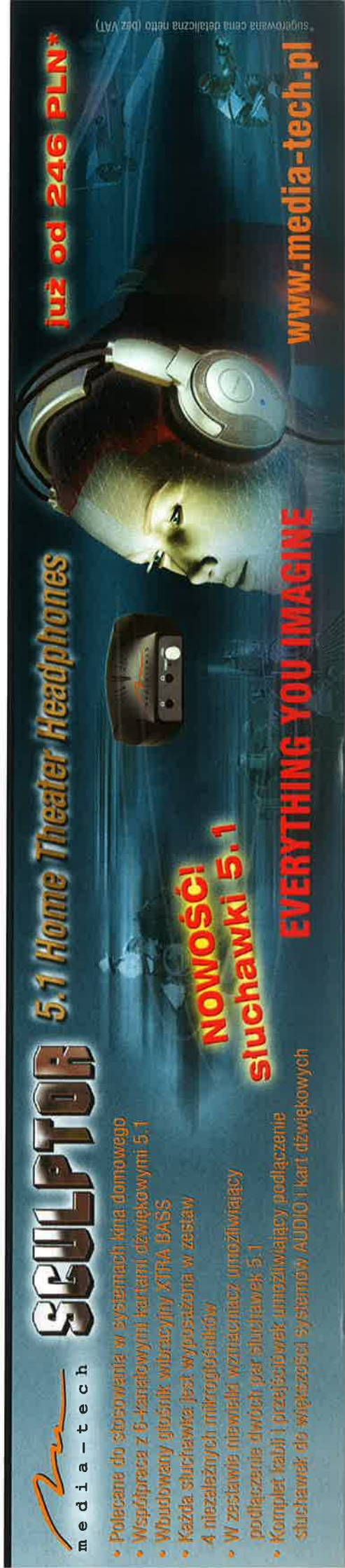
⊕ szybka
⊕ cicha
⊕ osobne zasobniki atramentu

⊖ jakość odwzorowania kolorów pozostawia trochę do życzenia

POWER 7
ECO 6

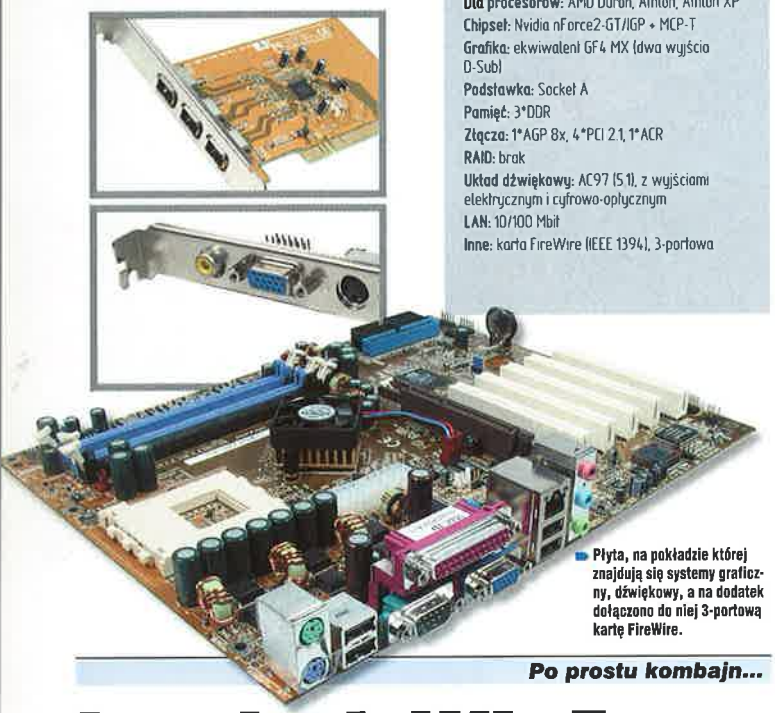
www.canon.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.



Dane techniczne:

Dla procesorów: AMD Duron, Athlon, Athlon XP
Chipset: Nvidia nForce2-GT/IGP + MCP-T
Grafika: ekwiwalent GF4 MX (dwa wyjścia D-Sub)
Podstawka: Socket A
Pamięć: 3*DDR
Złącza: 1*AGP 8x, 4*PCI 2.1, 1*ACR
RAID: brak
Układ dźwiękowy: AC97 (5.1), z wyjściami elektrycznym i cyfrowo-optycznym
LAN: 10/100 Mbit
Inne: karta FireWire (IEEE 1394), 3-portowa



Płyta, na pokładzie której znajdują się systemy graficzny, dźwiękowy, a na dodatek dołączono do niej 3-portową kartę FireWire.

Po prostu kombajn...

Leadtek WinFast K7NCR18G-Pro

■ **Maciej Lewczuk**

Od dawna czekaliśmy na pojawienie się w naszym laboratorium płyt głównych produkowanych przez (znaną z tworzenia szybkich kart graficznych) firmę Leadtek. W nasze ręce trafiła konstrukcja wyposażona niemal we wszystko to, co jest potrzebne do zbudowania uniwersalnego systemu komputerowego.

Leadtek WinFast K7NCR18G-Pro to płyta główna wykorzystująca chipset Nvidia nForce2, z wbudowanym układem graficznym zgodnym z GeForce4 MX i z dwoma wyjściami na monitor - jedno na płycie (zamiast złącza COM), drugie na śledziu. Na tej samej zaślepce znajduje się także złącze S-Video oraz elektryczne wyjście cyfrowe układu dźwiękowego. W pudełku znajduje się także dodatkowo karta pozwalająca na podłączenie trzech urządzeń FireWire.

Układ dźwiękowy zapewnia możliwość podłączenia kolumn w układzie 5.1 i dostarczenie do nich wysokiej jakości sygnału dźwiękowego.

O niezłych parametrach i wydajności układów nForce2 pisaliśmy w poprzednich numerach CDA, lecz Leadtek umożliwił zaawansowanym użytkownikom spore zakresy podkręcenia szybkości pracy procesora nie tylko z poziomu BIOS-u, ale także dzięki oprogramowaniu Speed Gear.

Aby można było skutecznie wykorzystać kartę FireWire, z urządzeniem dostarczono program Ulead VideoStudio 6 SE DVD. Całości zestawu dopełnia aplikacja Ulead Cool 3D 3.0, dzięki której użytkownik jest w stanie tworzyć trójwymiarowe sceny (projektowanie, rendering).

Leadtek WinFast K7NCR18G-Pro to konstrukcja poprawna i niezwykle rozbudowana. Nie jest najszybsza na rynku, ale plasuje się powyżej środka stawki. Jeśli brać pod uwagę cenę i fakt zamontowanych - dobrego układu muzycznego oraz akceleratora 3D z dwoma wyjściami VGA, jest to całkiem ciekawa propozycja. CDA

Leadtek WinFast K7NCR18G-Pro

Cena: 560 zł
Producent: Leadtek
Dystrybutor: Pronox Tehnology SA
ul. Paderewskiego 32c, 40-282 Katowice
tel. (032) 207 56 00, faks (032) 207 56 03

Podobne:
MSI K7N2 - CDA #02/2003
Abit NF7-S - CDA #03/2003

⊕ niezła wydajność
⊕ dwa wyjścia VGA
⊕ sporo miejsca wokół podstawki procesora (można montować duże radiatory)
⊖ tylko 4 porty PCI

POWER 8
ECO 8

www.pronox.com.pl, www.leadtek.com.tw

Dane techniczne:

Prędkość zapisu: 52 x 24 x 52
Interfejs: IDE UDMA-2
Bufor: 8 MB
Metoda zapisu: CAV/DAO-RAW
System ochrony: ExacLink
Overburning: tak

Szybka wypalarka Samsunga.

Wypalarka

Samsung CDRW SW-252

■ **Sector**

Do redakcji dotarła kolejna nagrywarka oferująca zapis krążka CDR z maksymalną 52-krotną prędkością. Powoli każdy z nas przekonuje się, że nagrywarka staje się nieodzownym elementem wyposażenia komputera, na którym przetwarzane są ogromne ilości informacji, a dysk CD wypiera tak znienawidzone - za ich awaryjność - dyskietki FDD.

Nowa nagrywarka firmy Samsung oferuje możliwość zapisu płyt CDR z maksymalną prędkością, natomiast płyt CDRW z 24-krotną prędkością. Uzyskanie tak dużych wartości jest możliwe między innymi dzięki podłączaniu urządzenia do interfejsu IDE pracującego w trybie Ultra DMA 2, z średnim czasem dostępu około 110 ms. Dodatkowo 8 MB pamięci podręcznej na bufor zapewnia ciągłość przesyłanych danych do nagrywarki, a ExecLink bezpieczeństwo wypalanych danych. Nagrywarka korzysta z metody zapisu CAV oraz potrafi zapisywać dane w postaci RAW (DAO-RAW).

Na przednim panelu znalazło się miejsce na port mini jack - do podłączenia słuchawek, oraz potencjometr mocy głośności. Z prawej strony znajdziemy kontrolkę stanu urządzenia oraz podświetlany przycisk Eject. Z tyłu czytnika umiejscowione zostały wyjścia audio - cyfrowe i analogowe.

Urządzenie nie sprawiało w czasie testu najmniejszych problemów, należy jednak pamiętać, że aby uzyskać tak duże realne prędkości, należy się zaopatrzyć w odpowiednie płyty CDR. Producent zadbał również o odpowiednie oprogramowanie. W pudełku znajdziemy programy Easy CD Creator Standard Editon oraz Nero Burning Rom v 5.5.

Jeśli wziąć pod uwagę możliwości oraz dodatkowe oprogramowanie w stosunku do ceny, można polecić urządzenie użytkownikom potrzebującym szybkiego mechanizmu do archiwizacji cennych danych. CDA

Samsung SW-252

Cena: 249 zł
Producent: Samsung
Dostarczył: Samsung Electronics Polska Sp. z o.o., ul. Szturmowa 2a 02-678 Warszawa

Podobne:
LG GCE-8520B - CDA #03/2003

⊕ szybkość zapisu
⊕ dodatkowe oprogramowanie
⊖ brakuje bezpośredniego sterowania utworami z panelu

POWER 7
ECO 8

www.samsung.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Szybka archiwizacja!

SMS graficzny, wygaszacz ekranu NR 7228

NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, ERICSSON

L666283F7

L666283F7

L635461F7

L754502F7

L743613F7

L693396F7

L577171F7

L721194F7

L721494F7

L660186F7

L705437F7

L712289F7

L720985F7

L780417F7

L525962F7

L750213F7

L660186F7

L619201F7

L524547F7

L578069F7

L692039F7

L735291F7

L657942F7

L740841F7

L720666F7

L452267F7

L700772F7

L708657F7

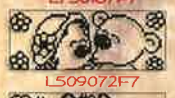
L741384F7

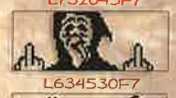
L750187F7

L732045F7

L502979F7

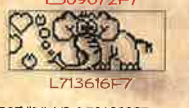
L755903F7


L509072F7


L634530F7

L446454F7

L756693F7


L713616F7

L541113F7

L753588F7

SIEMENS: ZAMIAST "L" WPISZ "D", NP. D706803F7
NOKIA: WPISZ NUMER SPOD OBRAZKA NP. L706803F7
ERICSSON: ZAMIAST "L" WPISZ "I", NP. I706803F7
SAMSUNG: ZAMIAST "L" WPISZ "Z", NP. Z706803F7
NOKIA WYGASZACZ: ZAMIAST "L" WPISZ "V" NP. V706803F7

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7228, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA (NP. +4860X600600:L706803F7).

Dzwonki NR 7228

NOKIA, MOTOROLA, SIEMENS, MITSUBISHI

KITY

Ala Janosz, Zmień siebie - T690131F7
Avril Lavigne, Sk8er Boi - T700235F7
Blue & E. John, Sorry... - T753573F7
Blue Cafe, You May Be In Love - T723707F7
Brooklyn Bounce, Club Bizzare - T662350F7
Eminem, 8 mile - T723704F7
Eminem, Without Me - T613894F7
Film: Władca Pierścieni - T719494F7
Hermes House Band, Live.. - T668073F7
Ich Troje, Keine Grenzen - T753556F7
In-Grid, Tu es foutu - T741189F7
Jan Wayne, Because the night - T676455F7
Jennifer Lopez, Jenny from... - T690130F7
Jerzy Stuhr, Śpiewać każdy .. - T646619F7
Kasia Kowalska, Pieprz i sól - T713499F7
Kelly Rowland, Dilemma - T678920F7
Kreskówka: Zaczarowany ołówek - T713507F7
K. Krawczyk, Bo jesteś... - T676224F7
Las Ketchup, Kusha La Payas - T723320F7
Members of Mayday, 10 in 10 - T732073F7
Pink, Just like a pill - T662354F7
Shakira, Objection - T662345F7
Shania Twain, I'm Gonna... - T690141F7
Tatu, Robot - T670349F7

2 Pac, California Love - T636376F7
ATB, Hold You - T640386F7
Avril Lavigne, Complicated - T723317F7
Blue Cafe - Kochamy siebie - T742323F7
Brooklyn Bounce, Loud and proud - T723316F7
Eminem, Cleaning out my closet - T643573F7
Eminem, Lose yourself - T723710F7
Film: Mission Impossible - T668068F7
Film: Ojciec Chrzestny - T30704F7
Film: Pretty Woman - T34710F7
Film: Star Wars, Cantina - T732799F7
Gabriel Fleszar, Kropla deszczu - T741391F7
Ich Troje, A wszystko to... - T389387F7
Jan Wayne, More then a felling - T753569F7
Kreskówka: Looney Tunes - T646116F7
Kreskówka: Shrek - T582747F7
Kult, Gdy nie ma dzieci - T453301F7
Las Ketchup, Asereje - T662348F7
Metallica, Unforgiven - T603328F7
Norah Jones, Don't Know Why - T698888F7
N'Sync, Girlfriend - T753566F7
Pink, Family Portait - T723705F7
Sarah Connor, From Sarah... - T585147F7
Sarah Connor, Skin on skin - T674314F7
Tatu, Nas nie dogoniat - T636953F7
Tatu, Pokazhi mne lyubov - T680216F7
Tatu, Ya soschla s uma - T639776F7
Tatu, Ya Tvoya Ne Pervaya - T648088F7

NOKIA: PODAJ NUMER Z LITERĄ "T", NP. T636376F7
SIEMENS: ZAMIAST "T" WPISZ "J", NP. J636376F7
MOTOROLA: ZAMIAST "T" WPISZ "H", NP. H636376F7
MITSUBISHI: ZAMIAST "T" WPISZ "MI", NP. MI636376F7

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7228, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:T636376F7).

Wielkie grafiki NR 7928

SIEMENS, ALCATEL, ERICSSON

A597770F7

A612916F7

A613146F7

A597781F7

A668848F7

A770615F7

SIEMENS: WPISZ NUMER ZESTAWU OBRAZKA NP. A760447F7
ALCATEL: ZAMIAST "A" WPISZ "S", NP. S760447F7
ERICSSON: ZAMIAST "A" WPISZ "E", NP. E760447F7

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7228, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA (NP. +4860X600600:A760447F7).

KOSZT WYSŁANIA SMS-A TO: NUMER 7128 - 1 ZŁ + VAT, NUMER 7228 - 2 ZŁ + VAT, NUMER 7928 - 9 ZŁ + VAT. USŁUGI DOSTĘPNE W SIECIACH IDEA, ERA I PLUS GSM.

Więcej w serwisie: WapSter.pl

Dzwonki polifoniczne NR 7928

NOKIA, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON

KITY

De Mono, Bo dziś już nie ma nas - K764058F7
Edyta Górniak, Kiedy tęsknię - K764061F7
Ich Troje, A wszystko to... - K658341F7
In-Grid, Tu M As Promis - K752890F7
Kasia Kowalska, Widzę Twoją ... - K764083F7
Las Ketchup, Asereje - K668200F7
Pink, Family Portait - K752952F7
Robbie Williams, Feel - K752962F7

Aaliyah, Are You That... - K740270F7
Alizee, Moi Lolita - K716598F7
Anastacia, One day in your life - K740318F7
ATB, 9PM (Till I Come) - K650045F7
ATC, Set me free - K740333F7
Atomic Kitten, The Tide Is High - K740336F7
Avril Lavigne, Comlicated - K740337F7
Bajm, Ta sama chwila - K715728F7
Big Cyc, Każdy facet to świnia - K671731F7
Black Sabbath, Paranoid - K740386F7
Bomfunk MC, Freestyler - K671713F7
Coolio, Gangstas Paradise - K664800F7
Darude, Sandstorm - K671792F7
Eminem, Cleaning out my closet - K668196F7
Eminem, The Real Slim Shady - K671812F7
Eminem, Under the Influence - K715732F7
Eminem, Without Me - K664820F7
Faithless, Insomnia - K740499F7
Fat Joe & Ashanti - What s Luv - K740511F7
Film: Beverly Hills Cop - K740347F7
Film: Grek Zorba - K650051F7
Film: Indiana Jones - K741412F7
Film: Mission Impossible - K657678F7
Film: Star Wars, Imperial March - K658347F7
Garou, Gitan - K671715F7
Garou, Seul - K668193F7
Gene Kelly, Deszczowa piosenka - K715716F7
Geri Halliwell, It's Raining Men - K672203F7
Gigi D'Agostino, The Riddle - K716695F7
Hymn Polski - K716612F7
Hymn ZSRR - K664815F8
Ich Troje, Powiedz - K671780F7
Ich Troje, Zakochaj się - K715736F7
IDOL, Może się wydawać - K659872F7
Kasia Klich, Lepszy model - K671742F7
Kasia Kowalska, Antidotum - K715584F7
Kelly Rowland, Stole - K749622F7
Kreskówka: Gumisie - K749615F7
K. Krawczyk, Bo jesteś Ty - K667937F7
Kylie Minogue, Can't Get You... - K671694F7
Mucho Macho, Mahna Mahna - K741424F7
Perfect, Nie mogę ci wiele dać - K715702F7
Pink, Get This Party Started - K765554F7
Pink, Just like a pill - K752956F7
Queen, I want to break free - K716585F7
Red Hot Chili..., Californication - K668207F7
Santana, The Game of Love - K715735F7
Sarah Connor, From Sarah with... - K671714F7
Sarah Connor, Skin On Skin - K715720F7
Serial: Airwolf - K740297F7
Serial: Przyjaciele - K740535F7
Serial, Świat Według Kiepskich - K659874F7
Sexappeal, to nasza broń... - K715730F7
Shakira, Underneath Your... - K671819F7
Stachursky, Zostańmy razem - K715737F7
Sting, Desert Rose - K715617F7
Tatu, Nas nie dogoniat - K657648F7
Tatu, Ya soshla s uma - K671829F7
Urszula, Kto by cię chciał... - K764071F7
Varius Manx, Więc popatrz... - K764080F7
Vengaboys: Boom, Boom, Boom - K753056F7
Vengaboys: Shala lala - K716636F7
Wesołe jest życie staruszka - K716710F7
Wilki, Urke - K663483F7

NOKIA: PODAJ NUMER Z LITERĄ "K", NP. K764058F7
ALCATEL: ZAMIAST "K" WPISZ "AP", NP. A764058F7
MOTOROLA: ZAMIAST "K" WPISZ "MP", NP. MP764058F7
SIEMENS: ZAMIAST "K" WPISZ "SP", NP. SP764058F7
SONY ERICSSON: ZAMIAST "K" WPISZ "SE", NP. SE764058F7

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:K764058F7).

HOROSKOP MIŁOŚCI

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7128
O TREŚCI IS29F7: ZNAK_ZODIAKU
(NP. IS29F7:BYK).

Gry JAVA NR 7928

NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA

Mobile Rally

Nokia 3410 - optymalizowana dla: 3410
Wyślij SMS o treści JVND19F7 na numer 7928
Nokia 6310i - optymalizowana dla: 6310i
Wyślij SMS o treści JVNA19F7 na numer 7928
Nokia Seria 60 - optymalizowana dla: 7650, 3650 (176x208)
Wyślij SMS o treści JVNS19F7 na numer 7928

Jaja

Nokia Mono - optymalizowana dla: 3410, 6310i
Wyślij SMS o treści JVNM14F7 na numer 7928
Nokia Seria 30 - optymalizowana dla: 3510i, 8910i, 3530, 3560 (95x64)
Wyślij SMS o treści JVNE14F7 na numer 7928
Nokia Seria 60 - optymalizowana dla: 7650, 3650 (176x208)
Wyślij SMS o treści JVNS14F7 na numer 7928
Siemens MT50, M50 - optymalizowana dla: MT50 i M50
Wyślij SMS o treści JVSB14F7 na numer 7928

Wizard Pinball

Nokia 3410 - optymalizowana dla: 3410
Wyślij SMS o treści JVND21F7 na numer 7928
Nokia Seria 30 - optymalizowana dla: 3510i, 8910i, 3530, 3560 (95x64)
Wyślij SMS o treści JVNE21F7 na numer 7928
Nokia Seria 40 - optymalizowana dla: 7210, 6610, 6800, 7250, 6100, 5100 (128x128)
Wyślij SMS o treści JVNB21F7 na numer 7928
Nokia Seria 60 - optymalizowana dla: 7650, 3650 (176x208)
Wyślij SMS o treści JVNS21F7 na numer 7928
Siemens Cube - optymalizowana dla: S55
Wyślij SMS o treści JVSC21F7 na numer 7928
Siemens MT50, M50 - optymalizowana dla: MT50 i M50
Wyślij SMS o treści JVSB21F7 na numer 7928
Motorola T720i - optymalizowana dla: T720i
Wyślij SMS o treści JVMT21F7 na numer 7928

Sea Rescue

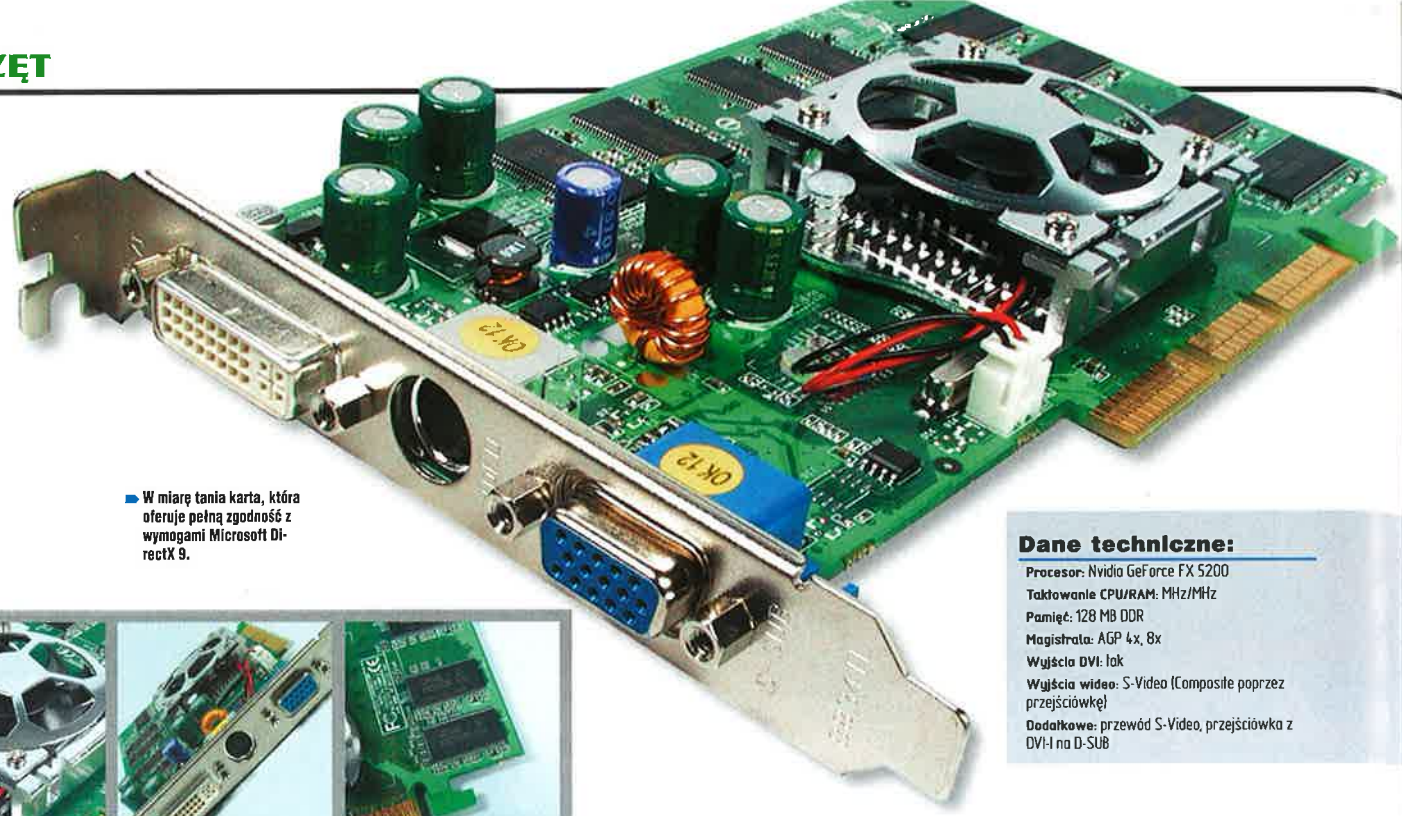
Nokia Mono - optymalizowana dla: 3410, 6310i
Wyślij SMS o treści JVNM18F7 na numer 7928
Nokia Seria 30 - optymalizowana dla: 3510i, 8910i, 3530, 3560 (95x64)
Wyślij SMS o treści JVNE15F7 na numer 7928
Nokia Seria 40 - optymalizowana dla: 7210, 6610, 6800, 7250, 6100, 5100 (128x128)
Wyślij SMS o treści JVNB15F7 na numer 7928
Nokia Seria 60 - optymalizowana dla: 7650, 3650 (176x208)
Wyślij SMS o treści JVNS15F7 na numer 7928
Motorola - optymalizowana dla: T720, V60, V66, T280
Wyślij SMS o treści JVM15F7 na numer 7928
Siemens C55 - optymalizowana dla: C55
Wyślij SMS o treści JVSA15F7 na numer 7928
Siemens Cube - optymalizowana dla: S55
Wyślij SMS o treści JVSC15F7 na numer 7928
Siemens MT50, M50 - optymalizowana dla: MT50 i M50
Wyślij SMS o treści JVSB15F7 na numer 7928

ABY POBRAĆ GRĘ JAVA MUSISZ MIEĆ PRAWIDŁOWO SKONFIGUROWANY TELEFON DO POŁĄCZEŃ WAP. W CHWILĘ PO WYSŁANIU ZAMÓWIENIA OTRZYMASZ NOTYFIKACJĘ PRZEGLĄDARKI WAP.

JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP. +4860X600600:JVNM18F7).

WIĘCEJ GIER NA WWW.WAPSTER.PL

Logiczne Zręcznościowe Platformowe Strzelanki Symulatory



W miarę tania karta, która oferuje pełną zgodność z wymogami Microsoft DirectX 9.

Dane techniczne:

Procesor: Nvidia GeForce FX 5200
Taktowanie CPU/RAM: MHz/MHz
Pamięć: 128 MB DDR
Magistrala: AGP 4x, 8x
Wyjścia DVI: tak
Wyjścia wideo: S-Video (Composite poprzez przejściówkę)
Dodatkowe: przewód S-Video, przejściówka z DVI-I na D-SUB

Zastępca

Sparkle GeForce FX 5200

techNICK

Firma Nvidia podczas prezentacji rodziny układów graficznych z serii GeForce FX zapowiedziała swoistą „zmianę warty". Chodzi o to, że nowe układy mają zastąpić dotychczas sprzedawane karty z układami od GeForce4 MX do GeForce4 Titanium.

Procesor Nvidia GeForce FX 5200 ma zastąpić najtańsze akceleratory 3D montowane w kartach sprzedawanych za mniej niż pięćset złotych i jednocześnie oferować wszystkie funkcje, jakie zapewnia najmocniejszy układ 5800 Ultra.

Pierwszą kartą w redakcji, która zbudowana została z wykorzystaniem „najsłabszego" FX-a, jest Sparkle GeForce FX 5200 wyposażona w 128 MB pamięci DDR oraz bardzo mały, lecz zupełnie wystarczający do odprowadzenia nadmiaru ciepła radiator z wentylatorem.

Za kwotę sporo mniejszą od 500 złotych otrzymujemy urządzenie w pełni zgodne z wymogami stawianymi przez Microsoft DirectX 9 - co oznacza, że zmiennoprzecinkowe obliczenia dotyczące koloru oraz geometrii, a także doskonalsze techniki cieniowania i wygładzania dostępne będą także dla osób, których nie stać na najwydajniejsze konstrukcje. Oczywiście aby grafika nie przyprawiła nas o mdłości i nie skakała jak - nie przymierzając - ociężała żaba, trzeba grać w maksymalnej rozdzielczości 1024 x 768, a gdy zechcemy jeszcze pobawić się filtrowaniem anizotropowym i antyaliasingiem, trzeba skorzystać z 800 x 600.

W tabelce zamieściłem wyniki karty uzyskane na standardowych sterownikach 43.00 i „podkręconych" 43.45. Wynika z tego niezbicie, że w niektórych grach i testach karta nieco przyspieszyła, lecz są i takie, w których przyrost wyniósł nawet 60%. Podkręcenie parametrów może dać dodatkowy zastrzyk mocy, choć pamięci niebezpiecznie się nagrzewają i przydałoby się je trochę ostudzić radiatorami lub wentylatorem nawiewającym powietrze bezpośrednio.

Obraz generowany przez produkt Sprakle'a charakteryzuje się dobrą ostrością oraz nasyceniem barw, również temu, który możemy zobaczyć na ekranie telewizora, także niewiele można zarzucić, szczególnie porównując do konkurencyjnych rozwiązań. Oczywiście w trybie TV zmniejszenie migotania obrazu nieco pogarsza ostrość, ale podczas oglądania filmów czy grania jest to niemal niezauważalne.

Wyposażenie, jakie dodatkowo możemy tu znaleźć, jest nieomal ascetycznie standardowe. Jest tam przewód S-Video, przejściówka DVI-I na D-SUB, instrukcja obsługi w języku angielskim oraz płytka ze sterownikami, odtwarzaczem DVD (PoverDVD 3), bibliotekami DirectX oraz poprawkami do systemów operacyjnych (dla chipsetów VIA, ALI, SiS).

Myślę, że mniej wymagający użytkownicy komputerów, pragnący - mimo niewielkich zasobów finansowych - cieszyć się efektami, jakie oferują nowe biblioteki DirectX 9 oraz OpenGl 1.4, będą zadowoleni z zakupu karty Sparkle GeForce FX 5200. Tym zasobniejszym lub wymagającym wyższych rozdzielczości jednak zaleciłbym sięgnięcie albo po mocniejsze wersje FX-ów, albo nowe karty oferowane przez ATI.

Wyniki porównania

Firma / Nazwa		Sparkle GeForce FX 5200	Sparkle GeForce FX 5200	MSI MX440 8X	Leadtek WinFast A180 TH VIVO	HIS Radeon 9700 PRO
Pamięć		128 MB DDR	128 MB DDR	64 MB DDR	64 MB DDR	128 MB DDR
Sterowniki		43.00	43.45			
Commanche 4 Demo	1600x1200 32bit	16.05	18.73	22.42	22.39	31.38
Aquamark	1600x1200 32bit / 4.0 MB	15.6	16.4	x	x	x
Codecreatures	Official score	1100	1119	x	x	2950
Unreal Tournament 2003	1600x1200 32 bit Flyby/Bool Match	28/17	39/27	42/30	42/29	107/40
Quake III Arena	HQ 1600X1200	82.3	82.4	86.6	86.7	156.5
3D Mark 03	Default Benchmark	880	1456	x	x	x
3D Mark 2001 SE	Default Benchmark	6581	7278	5918	5881	10877

Zestaw testowy: CPU Athlon XP 2000+, 512 MB RAM DDR, HSYS 4 Ultra

Sparkle GeForce FX 5200

Cena: 459 zł

Producent: Sparkle
Dystrybutor: ul. Paderewskiego 32c
40-282 Katowice
tel: (0 32) 207 56 00
faks (0 32) 207 56 03

Podobne:
HIS All-in-Wonder 9000 PRO #06/2003

⊕ zgodność z DirectX 9
⊕ w miarę niska cena

⊖ niezbyt rewelacyjna wydajność
⊖ podstawowe wyposażenie

POWER 6
ECO 4

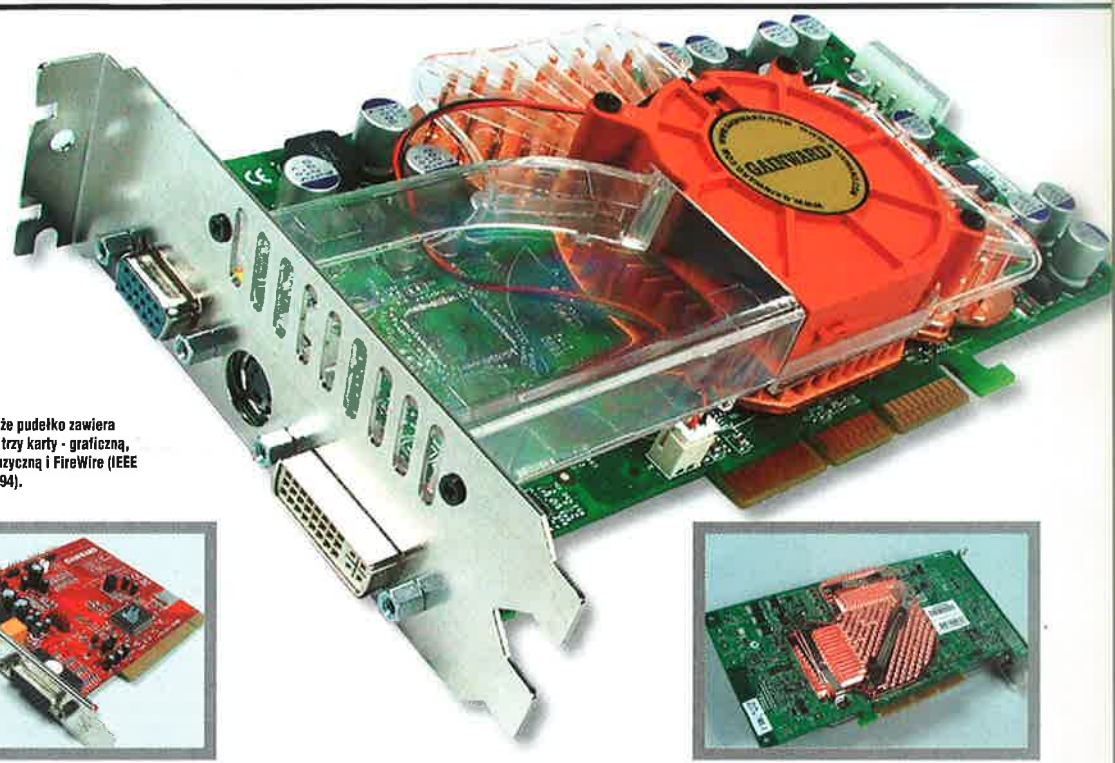
www.sparkle.com.tw

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Wolniejsza, ale dużo tańsza...

Dane techniczne:

Procesor: Nvidia GeForce FX 5800 Ultra
Taktowanie CPU/RAM: 500 MHz/1 GHz
Pamięć: 128 MB DDR 2
Magistrala: AGP 4x, 8x
Wyjścia DVI: Tak
Wyjścia wideo: S-Video (Composite poprzez przejściówkę)
Dodatkowe: karta muzyczna (5.1 z wejściami i wyjściami cyfrowymi - elektrycznymi i optycznymi), karta FireWire, słuchawki, przewód optyczny



Duże pudełko zawiera aż trzy karty - graficzną, muzyczną i FireWire (IEEE 1394).

PowerPack Ultra/1000 PLUS GS

Gainward GF FX

Maciej Lewczuk

No i doczekaliśmy się czasów, gdy coraz więcej firm wprowadza na nasz rynek karty z najmłodszymi dziećmi Nvidii, to znaczy procesorami z serii GeForce FX. Tym razem przedstawimy już drugą konstrukcję, która w pewnym sensie od poprzedniczki różni się dość znacznie.

GAINWARD FX PowerPack! Ultra/1000 PLUS GS to zmodyfikowana wzorcowa karta graficzna, wykorzystująca nieco inny system chłodzenia niż MSI. Różni się on przede wszystkim tym, że powietrze zasysane jest tu nie z zewnątrz, a wewnątrz komputera - owiewa radiatory na pamięciach, następnie ten na procesorze, by ostatecznie mogło być ono wywiane poza obudowę. Niestety pamięci na tylnej ściance chłodzone są jedynie radiatorami, przez co nagrzewają się dość mocno.

Ważną i mocno odróżniającą ten zestaw od innych właściwością jest ta, że producent dołączył dwie... dodatkowe (!!!) karty - muzyczną oraz IEEE 1394 (FireWire). Muzyczna jest zbudowana przy wykorzystaniu układu CMI8738/PCI-6ch-MX, który pozwala na podłączenie sześciu głośników, czyli pracę w trybie 5.1, a także na obsługę optycznych i elektrycznych wejść i wyjść cyfrowych. W pudełku znajdują się też stereofoniczne słuchawki „zawieszane" na małżowinie usznej i których moc jest wystarczająca do tego, aby nieco zagłuszyć szum wentylatora zamontowanego na karcie, który w trybie 2D obniża wydajność, przez co jest dość cichy.

Kolejną kartą jest kontroler FireWire pozwalający na podłączenie zewnętrznych dysków twardych, kamer cyfrowych, a także odtwarzaczy MP3, jak również połączyć dwa komputery z tym złączem w sieć.

Całość wspomagana jest stosownymi sterownikami (do każdej z kart), oprogramowaniem i świetnie napisaną polskojęzyczną instrukcją obsługi, w której wyjaśniono zasady instalacji karty, korzystanie z funkcji sterowników oraz aplikacji dodatkowych (zrobiono to lepiej niż w oryginale). W zestawie znajdziemy programy, takie jak interVideo WinCinema (WinDVD 4, WinRip 2, WinProducer 3), oraz grę Duke Nukem: Manhattan Project.

Testy wykonaliśmy, używając dołączonych sterowników w wersji 43.00 oraz kontrowersyjnych z racji uzyskiwania dużo wyższej wydajności sterowników 43.45. „Oficjalne" wyniki można zobaczyć w tabelce, a co do wersji 43.45 to muszę przyznać, że niejednokrotnie wydajność wzrastała nawet o 40% w stosunku do wersji 43.00, lecz można było zauważyć pewne błędy w wyświetlaniu kolorów, co może sugerować zastosowanie pewnych sztuczek programistycznych (obniżenie skali używanych barw, większa i co za tym idzie - stratna kompresja pozwalająca na szybsze przesyłanie dużych tekstur), o których słyszy się coraz częściej. Jeśli sprawa się wyjaśni, nie omieszkamy o tym poinformować. Z tabelki dowiecie się, że zastosowanie wzorcowej konstrukcji karty oraz nieznaczne jej modyfikacje sprawiły, że GAINWARD wynikami niewiele różni się od poprzednio testowanej konstrukcji MSI, choć należy przyznać, że wyniki te są troszkę wyższe.

Zestaw mógłby być atrakcyjny dla osób, które pragną uaktualnić system nowoczesnymi kartami graficzną i muzyczną oraz FireWire. Niestety przy GeForce FX przydałby się szybki procesor, dlatego posiadacze „wolniejszych" maszyn muszą się nad tym poważnie zastanowić. Do nowych i szybkich systemów polecam – mimo że cena na razie jest po prostu „zaporowa".

Wyniki porównania

Firma / Nazwa / Pamięć	Gainward FX PowerPack! 128 MB DDR2	MSI FX5800 Ultra 128 MB DDR2	HIS Excalibur Radeon 9700 128 MB DDR	Abit Siluro GF4 Ti4200-8x OTES 128 MB DDR	Sparkle GF4 Ti4200-8x Platinum 128 MB DDR
3D Mark 2001 SE Deafault Benchmark	12066	11950	12415	11067	11159
3D Mark 2003 Deafault Benchmark	3163 (5069)	3099	x	x	x
UT 2003 (1600) Flyby/Botmatch	130,5/49,1	129,7/49,7	102,4/51,7	72,3/43,7	71,1/38,4
Codecreatures Official	3612 (3706)	3562	2655	2267	2206
Commanche 4 1600/32bit	36,21 (38,4)	35 58	40 45	36 25	36 09
Quake 3 (32)) HQ 1600	190 3	190 7	163 9	126 4	131
3D Mark 03 Default Benchmark	880	1456	x	x	x
3D Mark 2001 SE Default Benchmark	6581	7278	5918	5881	10877

Zestaw testowy: AMD Athlon XP 2000+, 512 MB RAM DDR, MSI KT4 Ultra

GAINWARD FX PowerPack! Ultra

Cena: 3000 zł
Producent: Gainward
Dystrybutor: Multimedia Vision
ul. Emaliowa 28
02-295 Warszawa
tel. (022) 338 90 00
faks (022) 338 90 10

Podobne:
MSI FX5800 Ultra #05/2003

⊕ sporo dodatków (karta muzyczna i FireWire, słuchawki)
⊕ niezła wydajność
⊖ głośne chłodzenie w trybie 3D
⊖ bardzo wysoka cena

POWER 9
ECO 6

www.gainward.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Zamów prenumeratę otrzymasz prezent!

6203

Zamawiam prenumeratę magazynu *CD-Action* od numeru:

Prosimy o wpisanie w kratkach (miesiąc - rok) od którego chcecie Państwo, by rozpoczęła się prenumerata

Wybieram następujący okres prenumeraty:

Prosimy o zaznaczenie znakiem X dokonanego przez Państwa wyboru

- na 12 miesięcy w cenie 174 zł + prezent
- 3 wydania PCF od numeru: lub GRA 1 lub GRA 2
- na 6 miesięcy w cenie 99zł
- na 3 miesiące w cenie 51zł

Zamawiam numery archiwalne

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy

Ulica, numer domu, numer mieszkania

Kod pocztowy | Miejscowość | Kraj

Telefon kontaktowy | e-mail

Proszę o wystawienie faktury VAT NIP firmy:

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o. o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

podpis

Należność ureguluję:

- Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłata/przelew
- Kartą kredytową:
  - VISA Classic
  - VISA Business
  - Polcard
  - PBK Styl
  - EuroCard/MasterCard

Numer mojej karty | Data ważności karty (miesiąc - rok)

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo BAUER sp. z o. o., Sp. k. ul. Mateusza 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzania i poprawiania.

Data i podpis

Prenumeratę CD-Action można zamówić:

W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony obok druk zamówienia, który należy odesłać na adres: Wydawnictwo Bauer Sp.z o.o.Sp.k. skr.poczt.1 04-026 WARSZAWA oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu, druki przelewów wysyłamy wraz z pierwszym numerem w prenumeracie
2. Zamawiając prenumeratę telefonicznie: (0-prefix-22) 51 75 055
3. Zamawiając prenumeratę pocztą elektroniczną: prenumerata@bauer.pl
4. Faksem: (0-prefix-22) 517 05 30
5. Przez internet: http://prenumerata.bauer.pl
6. W przypadku pytań i reklamacji prosimy dzwonić pod numery (0-prefix-22) 517 05 31 do 36, 517 05 80
7. Reklamacje płyt CD prosze zgłaszać do: Bartosz Anielski tel. 71/343 24 11, adres: ul.Sukiennice 6, 50-107 Wrocław

Upominki wysyłamy w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym wypełnieniem druku zamówienia.

Termin realizacji prenumeraty jest uzależniony od daty otrzymania przez Wydawnictwo niniejszego druku zamówienia

Numery archiwalne można zamówić w Wydawnictwie - wysyłka jest realizowana za pobraniem pocztowym (płatność u listonosza przy odbiorze zamówionego numeru). Pobranie pocztowe obejmuje wartość zamówionych egzemplarzy **oraz koszty dostawy w wysokości 2,50 zł.**

Faktury VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

U NASZYCH KONTRAHENTÓW

RUCH S.A.: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki Ruch - do piątego dnia każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach i sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela: Ruch S.A. OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. (0-prefix-22) 532 87 31, 532 88 16, 532 88 19, 532 88 20, infolinia : 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie **http://www.ruch.pol.pl**

Dostępne numery archiwalne

07/02 18,50zł

08/02 18,50zł

09/02 18,50zł

10/02 18,50zł

11/02 18,50zł

12/02 18,50zł

13/02 19,99zł

01/03 19,50zł

02/03 18,50zł

03/03 18,50zł

04/03 18,50zł

05/03 18,50zł

Jak kupić numery archiwalne?

Wyślij kupon zamówienia zaznaczając miesiąc i rok. Za numery archiwalne zapłacisz przy odbiorze paczki.

Jeśli zamówisz prenumeratę roczną możesz wybrać dla siebie prezent. Do wyboru masz jedną z gier lub 3 wydania PCF.

Wypełnij odpowiednie miejsce w kuponie zamówienia.

Przeważającą część zawartości magazynu stanowią kursy i poradniki „krok po kroku" przedstawione w nowoczesnej pod względem wizualnym i przejrzystej szacie. Każde wydanie magazynu PC Format posiada dodatki – stałe (płyta CD z pełnymi wersjami programów i aplikacji) i cykliczne (dodatkowe płyty z encyklopediami, programami edukacyjnymi, kursami multimedialnymi itd. oraz książki z serii Biblioteczka PC Formatu).

3 kolejne wydania PC Format (zaznacz od którego numeru)

Rainbow 6: Black Thorn - Po raz kolejny obejmujesz dowództwo nad elitarnym oddziałem antyterrorystycznym. Czy podołasz nowemu wyzwaniu w świecie widzianym oczyma Toma Clancy'ego? Zapewni Ci to nowa, profesjonalna, polska wersja językowa Black Thorn. W pudełku z grą znajduje się również pierwsza część Rainbow Six.

Serious Sam to gra z gatunku FPP, która zagwarantuje Ci ogromną dawkę adrenaliny. Wkrocz w świat, w którym cyberpunk zderza sie z fantasy, a zaawansowana technologia miesza się z czarną magią i mocami psionicznymi.

Miyusisz to zobaczyć!

DAJ SIĘ ROZERWAĆ! WSKOCZ DO FANTASTYCZNEGO ŚWIATA **GIER ELEKTRONICZNYCH** I **ANIME**.

HYPER CODZIENNIE OD GODZ. 20.00 DO 24.00 PO PROGRAMIE MINIMAX.

W **CZERWCU** OBEJRZYJ NOWY, EKSCYTUJĄCY SERIAL ANIME: „WAMPIR – KSIĘŻNICZKA MIYU".

HYPER@CPLUS.COM.PL

„WAMPIR – KSIĘŻNICZKA MIYU"

rozrywka

HYPER

PROGRAM **HYPER** DOSTĘPNY JEST NA PLATFORMIE CYFRA+ ORAZ W DOBRYCH SIECIACH KABLOWYCH

CDACTION@CDACTION.COM.PL
SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW

ACTION REDACTION

Myśl miesiąca:

Nie jestem kompletnym idiotą - przecież sam mówisz, że brakuje mi kilku klepek!

Hej!

Dziś zacznę nietypowo, bo chcę was namówić do odwiedzenia naszej odnowionej strony WWW. Kiedyś działo się tam niewiele, ale teraz chcemy to zmienić. Potrzebujemy w związku z tym waszej obecności, pomysłów, sugestii itd. Zapraszamy - www.cdaction.pl (mamy tam nawet Forum CDA!). Zapraszamy też do lektury i tworzenia Action Maga na CD, wizytach na IRC-u (#cdaction, w każdy piątek 14-16, powinienem tam być). Naturalnie nie zapomnijcie też, po co otwarliście CDA na tej stronie! C'ya, do zobaczenia na wakacjach - albo tuż przed!

Seksapil CDA

Czy wiedzieliście, że wasze pismo jest podobne do kobiety. (...) Pozwólcie, że opowiem wam o tym :-). Otóż, przez jakiś czas prenumerowałem CD-ACTION; za każdym razem, gdy zbliżał się termin otrzymania pisma, zaczynałem odczuwać oznaki zdenerwowania i zniecierpliwienia (...).

Za każdym razem, gdy mam cię w rękach, serce bije mi jak oszalałe, na twój widok całe moje ciało drży, a wyglądasz naprawdę prześlicznie: jesteś zgrabne (choć nie pogniewałbym się, gdybyś trochę utyło) :-). (...) Z tobą nie można się nudzić, bo każde dotknięcie twoich kartek jest dla mnie niezapomnianym przeżyciem.

Przez cały czas nie zdawałem sobie sprawy z uczucia, jakie żywię do ciebie, aż do dnia naszej rozłąki, a trwała ona przeszło rok... Natknąłem się na ciebie przypadkiem, jak leżałeś w kiosku pośród setek innych - od razu przyciągnąłeś mój wzrok i niby przypadkiem moje palce dotknęły ciebie. Poczułem, że muszę cię mieć, że na powrót chcę pieścić twoje kartki (...). Wow - ale się napaliłem, zapomniałem, gdzie jestem - i tylko siłą woli powstrzymałem się, by cię nie rozebrać w kiosku. Za to w domu zdarłem z ciebie folię (ale ze mnie brutal) :-) i jak za starych dobrych czasów oddałeś mi się bez zastrzeżeń, a ja nie będąc ci dłużny zabrałem się za odkrywanie każdej części twego gładkiego ciała (...).

A teraz Smuggler i Mr Jedi, powiedzcie mi, czy ja jestem normalny, czy jest dla mnie jakiś ratunek, a może i wy jesteście zakochani i rozumiecie, co czuję, gdy zbliża się dzień, w którym znów będę mógł zobaczyć nowe CD-Action. :-)

Zakochany

Coś czuję, że następnym dodatkiem do CDA powinno być jakieś antyviagra (albo choć zdjęcia kilku naszych polityków, na widok których opadają nie tylko ręce).

Straszne gry!

Coraz doskonalsza technologia pozwala nam nie tylko grać, lecz nawet bawić się w zabijanie na ekranie! Najnowsze gry kreują świat niemal autentyczny. Latające flaki i obcy silnie wpływają na psychikę. Psychologowie biją na alarm! „W pełni nieświadoma kupiłam dzieciom grę »Wężyk«„, mówi Romualda Kelerf, matka dwojga dzieci. „Skusiła mnie jej popularność. Słyszałam, że dostała się niemal na wszystkie platformy, komórki itp. Po instalacji okazało się, że gra szerzy przemoc, seks i SATANIZM!!!" - krzyczy w pełni oburzona. Jej 18-letni syn Arkadiusz jest kryminalistą i poszukiwanym [przez policję, red.] gwałcicielem. Córka dołączyła do sekty. W grze Pac-Man śmierć jest na niby. „Jednak dziecko grając, dochodzi do straszliwego wniosku, że zabijanie jest nie tylko przyjemnością, lecz nawet obowiązkiem", mówi psycholog Daniel W.

Młode małżeństwo - Piotr i Magda Z. - trenuje w grze FIFA pozycje łóżkowe. „Wyżej wspomniana gra może pomagać nowożeńcom, jednak jest ona sprzedawana bez przeszkód także najmłodszym", ocenia Daniel W., opowiadając historię Michała M. Kupił on nowy komputer i nie spodziewając się niebezpieczeństwa, włączył FIFĘ. Teraz ma 14 lat i jest ojcem. Słynna gra pseudoedukacyjna Tetris tak silnie wpłynęła na podświadomość Macieja Z., że zaczął rozprowadzać narkotyki w szkole.

„Jednak nie wszystkie gry są złe" - dodaje z poczucia obowiązku Daniel W. „Niektóre, np. Lula: the sexy empire, pomagają w nauce anatomii człowieka. Inna gra, Soldier of Fortune I i II, uczy pomocy innym przy bezkrwawym uwalnianiu zakładników i może być pomocą dla lekarzy na oddziale urazowym. Wielu nauczycieli Wiedzy o Społeczeństwie uczy podopiecznych zdobywania zawodu na podstawie GTA 3. Natomiast pan Jerzy O. przyznaje, że do zorganizowania swojej akcji charytatywnej „Wielka Orkiestra Codziennej Przemocy" zainspirowała go słynna seria gier edukacyjnych Mortal Kombat. Niestety, niewiele jest gier pozbawionych jakichkolwiek wad, tak jak te przedstawione powyżej (...). Wypowiadał się psycho-l(og) dr Daniel W. Tekst z miesięcznika „Pan Domu" nr 184/2003.

[???]

SCHWYTANE W SIECI

Czyli to wszystko, co na temat CDA znaleźliśmy w Internecie (na rozmaitych forach, serwisach itd.). Nie wnikamy czy są to teksty mądre, czy nie. My po prostu je publikujemy (nie biorąc odpowiedzialności za pisownię i wyrażone tam opinie).

CDA być klopskie!

CDA? to najgorsze pismo jakie widziałem! Już wole Click'a niż CDA. Kiedys było jesze fajne bo dawali fajne cd ale tera jest blee! Niedość że ludzie tam to lamy to jesze dają pełne gta1 czy duke nuke 3d buhaha takie gry maja 10. Co z tego że były hitami ale świat idzie do przodu a CDA się cofa.

By była jasność w tej kwestii: ani GTA1, ani DN3D NIE otrzymały w CDA oceny 10...

CDA by był jeszcze znośny, gdyby nie miał takich obciachowych okładek, przecież to wasze logo jest poniżej jakiegokolwiek poziomu, strasznie obciachowe i tandetne zmieciejeswkońcu, wogule design waszych okładek jest strasznie słaby, kiczowaty i dresiarski. peace out :D.

Mnie tam zawsze się wydawało, że najważniejsze jest to, co POMIĘDZY okładkami – no, ale widać - mam dresiarskie podejście do pisma. :)

„(...)to że zajmują się pirackimi kopiami to nawet wiedzą dzieciaki - ale już nie długo bo jeden prokurator (mądry prokurator) się tym zajął - i może być KICHA - z CDA - rozumiesz..."

Nie rozumiem, ale słyszałem, że mordujesz ludzi i pewien mądry prokurator się tobą zajął (wiedzą to już nawet oseski!) i będzie z tobą - rozumiesz - kicha. Co masz na swoją obronę? A o tym, że zajmujemy się piratami, faktycznie wiedzą TYLKO dzieciaki. Baaardzo niemądre dzieciaki...

„Cda nie splajtuje. Oni zarabjają tyle kasy dodatkowo z tego co rzebrają pod kościołem.

Takim ludziom jak ty mówię „daj mu, Boże, majątek, urodę, zdrowie i życie długie, skoroś rozumu tak okrutnie poskąpił...".

Wprawdzie na forach często pojawiają się bluzgi pod adresem CDA, jednak nie znaczy to, że czytelnicy to - powszechnie - akceptują. Oto przykład, że „zdrowy rozsądek" w narodzie nie zaginął. Najpierw sam list:

„CDa to banda złodziei i chachmentów którzy napełniają tylko swoje portfele zdzierając od nas grobą kase!!! Ludzie to jakaś paranoja!!!!! zdzierać za gazetkę 20 zł, którą i tak po miesiącu wywale do kosza, bo przecierz poco mi jakieś stare numery.

Jak ci się stare numery „poco" - to je psiukaj dezodorantem antyperspiracyjnym. I łone wonczas przestano się pocić...

Batalion redaktorów ze Smugglerem jako głównodowodzącym powinno się wysłać na linie frontu do Iraku!!!! Przestańcie skubać nasze portfele!!! Zresztą jak to się mówiże trudno odciągnąć świnie od koryta!!!"

A ćwoków od forum. :) A oto reakcje otoczenia, właściwie wzięte „tak jak leci" (z pominięciem tych najdosadniejszych).

- Niezle cie po*lo!***
- Moderatorzy jeszcze śpią chyba :)
- Rozpędź się do dużej prędkości i zahamuj głową na ścianie, potem pogadamy.
- Jesteś czub, koleś.
- Co znowu mama musiała cię za ucho do przedszkola zaciągnąć i koledzy mają ubaw - czy ci pielucha przecieka? (czyt. frustracja gównarza).
- Koleś rządzisz :)
- Proszę nie oceniajcie go tak surowo. To przez brutalną odpowiedz pana Smugglera stan zdrowia psychicznego tego pacjenta się pogorszył. Nie wszyscy mają mocną psyche.

Ja też dodałem coś od siebie, a to strasznie dotknęło autora. (Jak bowiem się okazało, faktycznie był to osobnik, którego kiedyś zjechałem w AR, co wywołało u niego chęć rewanżu - a tu proszę, znowu oberwał!) No i postanowił mnie ZMIAŻDŻYĆ. Oto efekt.

„Smuggler wychodząc z koncepcji dochodzę do konkluzji, że twoje pryncypy mózgowe nie ogarniają tematu który poruszam! tak więc wszelkie aparycje z tobą nie mają najmniejszego sensu!!!!!!"

Oflaktorycznie abstrahując, widzę tu immanentną aproksymację jeremiad w mejotycznej desynchrazji ambiwalentych dywagacji. Po tłumaczeniu na ludzki „lepiej nie używaj słów, których znaczenia w ogóle nie rozumiesz", tzn. mów tylko „mama", „tata" i ew. „sikuuuuu"...

O poziomie pism

Tradycyjnie dyskusja toczy się wedle schematu „kiedyś to były wspaniałe pisma, teraz jest chłam". Oto jedna z wypowiedzi - DLACZEGO tak się dzieje. Naturalnie - i jak zawsze - winne wszystkiemu jest CDA. :)

Młodzieniaszki?

CDA czytam od 12 numerów i napisałem do was jeden list, który niemal od razu został wydrukowany w „Ludzie i ludziska" - no cóż, napisałem, co myślę. Teraz powracam ze zdwojoną siłą, aby podzielić się przemyśleniami po lekturze CDA 4/03. Zobaczyłem w nim zdjęcia redakcji. Następnie odłożyłem pismo, bo myślałem, że mam halucynacje wywołane wdychaniem farby drukarskiej. Bo zobaczyłem bandę, za przeproszeniem - „starych dziadów" (...). Zawsze myślałem, że pismo o grach (...) w 90% muszą tworzyć osobnicy w trakcie lub tuż po studiach, a pozostałe 10% to „klawisze" na wyższych stanowiskach, pilnujący, aby „łebki" wyrabiały się na czas z recenzjami (...).

Hm, i tak było. Siedem lat temu. Niektórzy z nas mieli wówczas 18-23 lata. A najstarsi ledwie przekroczyli 30... Ale cóż, lat przybywa...

U was nie ma młodzieniaszków, nie rozpoczynaliście kariery w innych pismach i nie tworzyliście CDA w wieku 20 lat.

Błąd. Mamy kilku współpracowników tuż przed albo tuż po 18, ja sam przed pracą w CDA pisałem (jako współpracownik) do wielu różnych pism (nie tylko komputerowych), a większość z nas tworzyła CDA w wieku +/- 20 lat.

Ale jak to mówią - ważna jest chęć do grania i tworzenia.

Otóż to. Znam takich 15-latków, którzy mają „tak na oko" z 50 lat - oceniając stopień ogólnego zniechęcenia i braku inicjatywy do działania. Patrzę na nich i aż się boję pomyśleć, co będzie, kiedy im stuknie 30...

PS Czy istnieje możliwość skopiowania muzyki z waszego menu z Cover CD? Jeśli tak, jak to zrobić?

Grzesio

O, to bardzo skomplikowana sprawa, bo trzeba włożyć CD do napędu, zajrzeć do katalogu Menu, tam do podkatalogu Data, a jakby tego było mało, trzeba jeszcze odszukać plik o jakże skomplikowanej nazwie „muzyczka" (w zupełnie nieznanym formacie MP3). Zatem nie wiem, czy nie powinieneś poprosić o pomoc fachowca? :)

Pewna schematyczność

Zauważyłem pewną schematyczność w recenzjach: a) coś o twórcach, b) coś o temacie, tytule itp., c) coś o grze, d) coś o grafice i dźwięku, e) ramka.

K.J. Jawniak

OK, zmienimy to. Od tej pory w typowej recenzji gier będziemy zamieszczać:

a) coś o pogodzie w Salwadorze, b) wspomnienia z wycieczki do Bystrzycy Kłodzkiej sprzed ośmiu lat, c) sporo o filmie, który recenzent kiedyś oglądał, ale przysnął w jego połowie, d) co nieco o jakości powietrza w niewietrzonym pokoju, w którym pięć osób jadło grochówkę, a osiem zupę fasolową, e) fragment książki telefonicznej dla miasta Łodzi z roku 1957 - począwszy od nazwiska Filipowski Joachim Archibald, f) parę bluzgów na kolesia, z którym recenzent ma prywatne porachunki i teraz je wyrównuje, g) tabelka z liczbą „ó" użytych w Panu Tadeuszu, w rozbiciu na poszczególne księgi, h) parę zdjęć z albumu rodzinnego, ze szczególnym uwzględnieniem zdjęcia wujka Zdziśka, pokazującego bliznę po operacji przepukliny...

...i będzie mniej schematycznie. Na miły Bóg, a jak napisać recenzję, w której tego, co wymieniłeś - nie będzie? Znaczy można, ale potem przyjdzie 10 000 listów w rodzaju „co za kretyn pisał ten @#$ tekst, z niego NIC nie wynika, nic nie wiem o grze, co to ma być itp., itd.". A tak swoją drogą - popatrz na recenzje w tym numerze - to samo, ale jakoś inaczej, prawda?

Ale fajna praca!

Na waszej stronie WWW znalazłem info o tym, że firma Bioware szuka ludzi do pracy. Wszedłem na stronę Bioware'u, znalazłem ciekawą ofertę dla mnie - jest tylko jeden problem. Wymagane jest napisanie modułu do gry (około 15-30 minut), a także znajomość edytora NWN. Czy moglibyście mi podać jakieś informacje, czym są moduł i edytor NWN?

xx [namiary znane]

"Droga dyrekcjo. Ogłosiliście, że poszukujecie kierowców. Ta praca mi odpowiada. Możecie mi tylko wyjaśnić, po co w samochodzie sprzęgło oraz czemu nie wolno przejechać skrzyżowania na czerwonym świetle?". No, bez jaj, prosim was, pane Havranek... Jeśli nawet nie wiesz, co znaczą owe pojęcia, to znaczy to, że ta robota nie jest dla ciebie.

Komercha, komercha :(

Chłopaki, popadacie w komerchę... Kiedyś, jak kupowałem CDA - to patrząc na samą okładkę, można było stwierdzić, czy numer wart jest kupienia. A teraz? Durnowata tekturowa koperta z wielkim napisem UNREAL II. Nawet nie widziałem, jakie gry są w tym miesiącu recenzowane, nie wspominając o demkach na 3CD...

Toś mnie uświadomił, że komercha polega na tym, iż NIE wywalamy na okładkę kupy reklamujących jakieś produkty napisów czy nie chwalimy się tym, co w środku albo robimy (choć raz na rok) fajną, po prostu cieszącą oczy okładkę? OK. Więcej TAKIEJ komerchy szybko w CDA nie będzie. Będziemy za to robić antykomercyjne „tylko u nas", „pierwsi w Polsce", „ekskluzif", „full odjazd & wypas" + długi spis tytułów itd. Nie ma sprawy. A co do wiedzy odnośnie zawartości najnowszego CDA - www.cdaction.pl.

Do tego plastikowe pudełko na CD zastąpiono byle papierową kopertką... Tragedia... Ale co was to? W końcu do waszej kieszeni trafiło moje 19,99 - i o to chodziło...

Radek Szwugie

Tak jest, chodziło mi/nam TYLKO o to, by wyrwać ci z ręki te 19,99 i uciec z tym na Madagaskar - jasne, jasne. CDA istnieje przecież TYLKO po to, by wyrywać wam wasze pieniądze z rąk, nie dając NIC w zamian... Oj, jakie to ohydne, a jacy wy nieszczęśliwi, że wpadliście w nasze szpony. Ale to jeszcze nic! Do tego, kiedy was nie ma w domu, podbieramy wasze czyste skarpety z szafki! (Trudno je znaleźć...) Naprawdę żal mi was - ale tylko w momentach, gdy akurat nie liczę waszej kasy - czyli bardzo rzadko. Czy poczułeś się lepiej po tym wyznaniu?

Poruszę wielki problem, jaki mają czytelnicy. Chodzi o to, że się zmieniacie i że kiedyś było lepiej. Qwa, każdy przecież dojrzewa, a doskonałym przykładem jest zespół Metallica. Istnieje przepaść pomiędzy ich przeszłością a teraźniejszością. Powiecie - „komercja". Może, ale każdego ich utworu słucham z przyjemnością (...). Męczę się z przelewaniem myśli na papier (czteroletnie liceum w sześć lat, a to jeszcze nie koniec). :)

6y

Do marudów

(...) Większość tych ludzi (marudzących) chodzi do liceum albo nawet gimnazjum. Nie wiedzą NIC o życiu. Rodzice dają im kasę na wszystko.

Sami nie zarabiają i nie wiedzą, co to znaczy utrzymywać się na własną rękę (...). Zajrzyjcie do stopki redak-

„Ale u nas jest za dużo tępaków, za przeproszeniem, i ludzie albo qpują gazetę dla gier, albo się konserwatywnie trzymają CDA, albo qpują CDA dla jakiegoś nędznego AR. Teraz widać jaki jest poziom w Polsce i to mnie bardzo martwi :(. Polacy zawsze byli pokrzywdzeni, ale tesh nic zdziałać nie umieli. Jesteśmy opooznieni, ciemni i zacofani we wszystkim. Oczywiscie moowie o przeważającej większości.

Typowy tekst polityka, który przegrał wybory i nie może się z tym pogodzić - „naród jest ciemny i głupi, bo nie dostrzegł, że to moja partia jest najlepsza i głosował na kogo innego". Nędzne (wy)tłumaczenie...

Sepuku: (...) nie ma, że odbiorcy to debile i nie wiedzą co dobre. To jest socjalistyczne podejście. To raczej rynek nie wie czego im dać, żeby ich zadowolić. Bo podaż ma zaspokoić popyt, a nie na odwrót. Nikt nikomu łaski nie robi, i tutaj wyszło, że jednak to „głupie CDA" lepiej wie, czego chce większość. Między innymi „durnego AR", na które popyt ukształtował między innymi Secret Service i Top Secret (stary) (...) Sorry, kółko się zamyka.

gramisan: BTW: ostatnio czytałem CDA po dość długiej przerwie. I bardzo mile się zaskoczyłem, dobrym poziomem tekstów.

Żadnych buraków (no jeden w listach w odpowiedzi smuggler napisał cytuję: „psx2"), no w ogóle się nie zdenerwowałem w trakcie lektury... Normalnie szok.

Faktycznie schodzimy na psy :), skoro już nawet nie denerwujemy ludzi... Trzeba to będzie zmienić.

Dziwności

„Za jedyne 99 złoty + 20 Wat możesz aktywować nową usługę - SmS-Ugler. Jedyna możliwość wysyłania brzydkich i niekulturalnych sms-ów. Zamów już dziś w swoim biurze obsługi klienta!"

„Jedna jest prawda: CdA czeka los tytanika".

Hm, „zatonie" po pierwszym numerze? No, zobaczymy. Ale wydaje mi się, że prorok z gościa raczej cienki albo spóźnił się o te marne 7 lat z wygłoszeniem proroctwa. No, chyba że myślał o tym, iż na stałe zagościmy w ludzkiej wyobraźni, staniemy się tematem filmów, książek i będziemy budzili emocje nawet w 80 lat po „zatonięciu" itepe. Wtedy - być może. No i nakręcą o nas film. W roli Smugglera - Leonardo di Capr... o, nie!!! By było śmieszniej, opinia ta została wygłoszona na forum pisma, którego... już nie ma. Padło po kilku numerach...

„(...) ale i tak chonor mi niepozwala kupić CDA więc dużo se nie pogram".

Chonorowy gość. :)

Niekonwencjonalne metody marketingu bezpośredniego.

„A może, żeby poprawić sprzedaż XX to obsewować kto kupuje CDA i albo nawracać na XXX alby spuścić wp@$$%^&ol i już :hihi:"

Jezu, jakie to żałosne... :)

to jest to , ja tak zrobiłem ale poprostu spropagandowałem jakiegoś dzieciaka , ktury chciał kupić CD szita i stało sie kupił XX zaoszczędził troche na lody a ma też gazete ale trzeba aby XX się zmienił żeby tacy jak ten spropagandowany małolat sami wybierali XX a nie kupowali go po praniu muzgu .

Szczere - asz do buló. :)))

O antyfanach

„ehhhh... a mi się wydaje, że ci najwięksi krzykacze to:
- łebki 12-13 letnie (nie obrażając innych łebków 12-13 letnich:>
- większość to jacyś konformiści, co nigdy CDA nie widzieli ale się nasłuchali i chcą zwyczajnie pobluzgać (ich odpowiedź na pytanie typu „a co ci się w CDA nie podoba" brzmi: „wszystko")
- albo takie palanty co ich na gazetę nie stać i od razu muszą ją faczyć... Ot tak dla jaj, żeby tylko ktoś się nimi zainteresował... Ehhhhh, to społeczeństwo jest dziwne - dlatego je kocham :> hehe

Smuggler The Avenger?

Ten dialog mnie rozwalił. :)

- Proponuję jakiś nowy dział na forum... żebyśmy sobie mogli się odstresować... równając z ziemią CDA. PS. po namyśle wydaje mi się, że to dobry pomysł, więc nie traktować tego jako joke.

- Nie ma co... Smg jak zobaczy posty to przepisze je do AR\wyszperane w sieci\, da odpowiedzi i to takie, że znudzi się nam bluzganie na cda.

No i jak was nie kochać? Nawet jeśli jesteście zagorzałymi fanami pisma, które to ponoć (a jakże...) CDA wysłało w niebyt. Panowie, ołać wszelkie urazy - pozdrawiam i życzę powodzenia waszemu zinowi! Nawet jeśli nie lubicie CDA, doceniam waszą pasję...

cyjnej (...). Ci ludzie ciężko pracują, by pismo było jak najlepsze dla jak największej liczby czytelników. Powtarzam - „pracują". To jest praca płatna, a nie społeczna i mimo że w większości pewnie to lubią, zarabiają na chleb (...). Ja jakieś dwa lata temu też zarzucałem gazetom komputerowym komercjalizację. „Więcej reklam niż tekstu", myślałem. Ale teraz, kiedy zarabiam na siebie (od ok. 6 miesięcy) - zrozumiałem, że to nie tak łatwo i że pismo - oprócz dawania czegoś klientom (a daje dużo) - musi zarobić na jej twórców i wydawców. Moim zdaniem, redakcja i tak dokonuje cudów, aby osiągnąć taką jakość przy takiej cenie (...).

dEkODEr

A ja stale powtarzam, że najwięcej o komercji itd. gadają ci, którzy są na utrzymaniu rodziców i nie muszą na siebie zarabiać. To jak na wojnie - najbardziej krzyczą o „fanatycznej walce do ostatniej kropli krwi" ci, co nie siedzą w okopach na pierwszej linii i śmierć nie zagląda w ich oczy. Wtedy to każdy jest odważny... (Dlatego właśnie politycy tak chętnie wszczynają wojny...)

Odjazd :)

Mam pytanie - czy w przedszkolu kopiowaliście wycieraczkę starym kotem napędzanym szprotem? Jeśli tak to nie zarzucajcie innym, że mają konduktometrię eksudatów. Poza tym piractwo jest siłą napędową polskiej gospodarki. Energetyka zarabia krocie na prądzie kupowanym przez piratów, a przeca ludzie - idąc na giełdę - spalają kalorie i kupują przez to więcej żarcia i nakręcają koniunkturę. Poza tym grając - kupują prąd, więcej jedzą z nerwów i mniej zużywają ubrań (nie noszą ich w złych warunkach atmosferycznych, bo po co wychodzić z domu, kiedy do przegrania jeszcze 150 gier?), przez co nie kupują ciuchów od Turków i innych Tajwańczyków, a to z kolei stopuje koniunkturę na zagraniczne produkty. Dodatkowo TEPSA zarabia na impulsach wykorzystywanych na ściągnięcie okładki z Netu, papier Kwidzyn na papierze do drukarki. Czepiając się piratów - zabijacie w nich patriotyczną pracę u podstaw dla dobra naszego kraju i jesteście masonami. BALCEROWICZ MUSI ODEJŚĆ.

To był oczywiście żart, bo wymienione firmy sprywatyzowano (czytaj, sprzedano za granicę) albo w najbliższym czasie będą sprywatyzowane. Tak oto, ludzieeeeeeeee, nie napędzajcie kabzy Francuzom i takim innym, nie kupujcie piratów - BALCEROWICZ MUSI ODEJŚĆ! :)))

Diensdale Pirania

Heteryczna irytacja

Jestem wściekły na niejaką Heteryczkę (CDA 4/03). Można zawsze powiedzieć w rewanżu, że oNA to homo sapiens desapiens (człowiek półnierozumny?). Jeśli możecie rządzić i robicie to świetnie, czemu wybitna kobieta-władca to wręcz niuans???

...I beg your pardon?

To wy jesteście nam podporządkowane, bo komu robicie np. makijaż? Samopoczuciu? Nie rozśmieszaj mnie - byłbym wdzięczny. Oki, dałem upust własnym emocjom. Nie chcę wywołać jakiejś wojny płci w AR. Po prostu wystąpiłem w obronie facetów...

Ech, średnio ci wyszło...

(...) Okładka 85 numeru CDA jest dziwna. Jak się wpatrzyłem, wyczytałem między tytułami gier texty „ale głupi ci Rzymianie" lub „dwie dziurki w nosie". Chochlik or Easter egg?

Herr Erich Von Manstein

Naturalnie – że Easter egg! Takich tekstów jest tam całkiem sporo! A Wielkanoc znów coraz bliżej! Zatem - malujcie jajka! (A w Afryce na święta to - dla odmiany - malują twarze: dziwne obyczaje, nie?)

Czerwone odpowiedzi

Chciałbym nawiązać do nowej formy odpisywania na listy (nr 4/03). Moim zdaniem, odpowiedzi redakcji (te odpowiedzi na czerwono) nie wnoszą nic nowego, a tylko zabierają i tak niewiele miejsca na listy. Jestem oburzony tym faktem i chcę, abyście jak najszybciej się tego pozbyli w moim ulubionym miejscu CDA.

muminek

Tak sobie czytam numer 04/2003 i dochodzę do wniosku, że te wasze superpoważne odpowiedzi jeszcze bardziej zlewają z czytelników. :) Nie zrozumcie mnie źle, ale osobiście to bym się obraził bardziej, gdyby mnie tak delikatnie i poetycko zbesztano, niż jakbym dostał serię bluzg. Proponuję powrócić do poprzednich odpowiedzi, bo ta powaga jest chamska aż do bólu. :))))

Kernelsic

No, na szczęście większość z was zareagowała raczej w ten drugi sposób...

Dwie sprawy

1. BOŻE, LUDZIE! Będziecie mi w pokoju podłogę odgrzybiać! Gdy czytałem kwietniowe AR i wasze poważne odpowiedzi - sikałem ze śmiechu po nogach. Popieram 2 wersje odpowiedzi i apeluję o to, aby pozostały one do końca CD-Action (no, chyba te 500 numerów wytrzymacie). :)

To była prima aprilisowa jednorazówka. Po inne takie - poważne, odpowiedzi zaglądajcie do konkurencyjnych pism; od groma ich tam. My, po tej chwilowej wycieczce ku normalności, wracamy na jedynie słuszną Drogę (c)Hamstwa & Braku Szacunku Dla Czytelnika. Czerwone sux! :)

2. Czy w pracy mówicie do siebie po imieniu czy xywkami? Bo jakoś nie mogę sobie wyobrazić drabów ze zdjęcia, którzy wołają do siebie po xywach, jesteście w końcu dorośli (chyba).

.::Kozworld z „Bandżo"::.

Zwykle jednak ksywami. Jak raz niechcący powiedziałem do Elda „Maciek", w ogóle nie pojął, że właśnie do niego mówię. Inna sprawa, że gdy mówię „Eld" - też nie reaguje, bo stale ma na uszach słuchawki i słucha tego norweskiego zgrzytu. :) Wystarczy jednak cisnąć czymś twardym, by zaraz uniósł głowę i z miłym uśmiechem na twarzy zapytał „czym mogę służyć, Kalasanty?"...

Ladies` Corner

Smuggler, jesteś wampirem! Skąd ta teoria? Nie powiem wprost, bo nie potrafię przytoczyć konkretnej sytuacji - ale ufam, że stali czytelnicy zrozumieją, o co mi chodzi. Otóż, Smugglerze, potrafisz odpowiedzieć na pytanie niekompletne, niejasne i nie w pełni sformułowane, a także na takie, które nas trapi, ale boimy się go zadać. Och, zapomniałabym o pytaniach tak przedziwnych, że nawet ich autorzy nie mają bladego pojęcia, skąd się u nich takie biorą. :) Zdolności takie były jedną z cech rozpoznawczych wampira Regisa, jak ci zapewne wiadomo. Nie wątpię także w to, że wiesz, jak Regis został uleczony ze swojej... ekhem... niepokojącej maniery? Milva znalazła sposób, który potem Jaskier określił „obsobaczeniem próbującego dominować intelektualisty". :) Piękne. (...) PS Przepraszam także za wszelkie nieistniejące w moim liście podteksty o niewiadomym podłożu, a o których osobiście nie mam pojęcia. :)

Slavka ze Skórzewa

Odsłoń w końcu tę szyję, niewiasto - i zamilknij: nie lubię gadania przy jedzeniu. :]

„Być albo ni być" - cytat stary jak świat i chyba każdy go zna. Zatem - być czy nie być? No mów, zastanowiłeś się nad tym? Chyba nie, co? Okropne. Dzisiejsze pokolenie dzieci cybergeneracji siedzących przy komputerach, konsolach, palmtopach, z komórką przy uchu, z czaszką wgniecioną na kształt słuchawek zjada tysiące hamburgerów rocznie i chyba nie pamięta, na czym wzrosła ludzkość (...). Zapomnieli o sztuce, literaturze i kulturze (większość nie umie nawet poprawnie napisać tego słowa). Co się dzieje? Ludzie nie czytają, bo pewnie nie wiedzą, jak to się robi. I nie mydlić mi tu oczu Potterem i Wiedźminem. Sama czytam i Rowling, i Sapkowskiego - ale na tym nie poprzestaję. (...) Mimo że mam 13 lat, nie muszę być prorokiem, by powiedzieć, co będzie np. w roku 2150. Ludzie będą na wymarciu. Pozbawieni wrażliwości i spojrzenia na świat, oddani karierze zapomną o bliskich (...). Będzie tylko: JA, JA, JA i JA - i NIKT INNY.

Jak-jej-tam

Problemy...

Czy płyty dołączone do waszego czasopisma są oby na pewno oryginalne?

Zwykle są to tajwańskie podróby koreańskich klonów indonezyjskich piratów. :P A dlaczego pytasz? (I nikomu o tym nie mów, bo nas zamkną!)

Niedawno kupiłem moją pierwszą oryginalną gierę za własną kasę i chcę wiedzieć, czy oby na pewno jest oryginalna. Jak można rozpoznać oryginalną grę na kompa?

Na CD-ku nic nie nabazgrano mazakiem, a sprzedawca wystawił fakturę i nie rozglądał się nerwowo za policjantem. Zdradzę ci też STRASZNĄ tajemnicę, znaną tylko nielicznym - gry TAKŻE kupuje się (weź głęboki oddech) w SKLEPACH! I tam, nie wiem - czy w to uwierzysz, są - tylko nie zemdlej - ORYGINAŁY! Inną dość popularną metodą rozpoznawania „pirat czy oryginał" jest też rzucanie kompaktów z wysokości minimum czwartego piętra na chodnik. Pirackie płyty pękając - robią 'crack!', a oryginalne 'trzask!'. Pękające płyty chodnikowe robią 'gruch'. Co robi trafiony płytą przechodzień, wolę nie pisać... bo zaczynam pękać.

I jeszcze jedna sprawa na temat pełnych wersji gier (nie, nie tragiczne) - czemu nie dajecie gier tylko dla dorosłych? Mam 13 lat i chciałabym w takie pograć.

marcinelek

Oczywiście, że dajemy gry tylko dla dorosłych. Musisz tylko włożyć CD z demami do napędu i kręcić nim w odwrotną niż zwykle stronę. I wtedy z płyt z muzyką słychać satanistyczne treści, a z płytek z grami instalują się pornole. Problem w tym, że płytka musi się obracać z prędkością tak 600 obrotów na minutę... i to w pionie. Ale dla napalonych to chyba nie przeszkoda... Poza tym - najpierw dorośnij. I wtedy będziesz to miał w wersji 'live'. A wówczas będziesz szukał w grach po prostu dobrej zabawy, a nie seksu.

Nowy

Dlaczego taki tytuł? Ano dlatego, że dotąd kupowałem CDA wyłącznie ze względu na dołączane doń gry, a jedyną lekturą były dla mnie ich opisy. (...) Wszystko zaczęło się jak zwykle - kupiłem, zainstalowałem, poczytałem, o czym jest. Około 1 w nocy - kładąc się spać, złapałem CDA i przejrzałem... Action Redaction. Czytam wstęp, dalej, dalej... i zaczęła się jazda kulturalna podana na srebrnej tacy.

Witamy w gronie czytelników, a nie konsumentów! Dojrzałeś! Możesz się zacząć golić raz w tygodniu i czytać CDA (nie tylko oglądać).

Po przeczytaniu aktualnego nr CDA złapałem starsze egzemplarze (...). Po tej uczcie intelektualnej, która trwała do 3 w nocy, zapragnąłem jeszcze - i do 5 szukałem zagubio-

nych dwóch nr (...). Dajecie szansę ludziom na wypowiedzenie się na ten czy inny, nieraz może niewygodny dla was temat. I czy mają rację - czy nie, publikujecie to. To lubię, pełna tolerancja. Od dziś zostaję wiernym waszym czytelnikiem i czy moje opinie zostaną wydrukowane, czy nie - możecie liczyć na moje comiesięczne komentarze.

[???]

Zatem czekamy na nie.

Remedium

Ludzie! Pomóżcie! Jestem totalnie uzależniony - bo jak mogę nie być, jeżeli:

1. Uciekam z lekcji, aby pograć u kumpla.

Zaproś kumpla na lekcję. On się czegoś nauczy, a ty będziesz mógł pograć (z nim) podczas lekcji, np. w okręty czy kółko i krzyżyk.

2. Używam emoticonek w wypracowaniach z polskiego.

Dopóki nie używasz guna czy piły mechanicznej na lekcjach (i nauczycielach), sytuacja nie wygląda aż tak źle.

3. W waszym teście (5/00) mam 168 punktów (wczoraj sprawdzałem).

Zrób go jeszcze raz, tym razem przed zaznaczeniem odpowiedzi sprawdź, która ocena jest najniżej punktowana. To bardzo pomaga.

4. Sprawdzam pocztę co 15 min.

Panie w okienkach muszą cię nie lubić. :)

5. Wydałem ostatnie pieniądze na wasze CZASOPISMO. :)

9 pasażer Nostromo

Tak trzymać! Poza tym to zupełnie typowa reakcja. Nie przejmuj się... Zresztą nie zawracaj mi więcej głowy, właśnie gram!

Panopdjukum :)

takiego błędu jaki wy popniliście chyba jeszcze niezrobił nikt, to musi wejść do chistori jako syndrom cda [cda czyli czająco dobijający analfabetyzm]

Już to pierwsze zdanie rozłożyło mnie na łopatki. A gość dopiero się „roskrenca"... Co wrażliwszym na poprawność stylu i ortografii odradzam dalszą lekturę...

niewiarygodne tej głupoty nikt nie pobije nawet za milion lat. Smugler ciągle się rzali że niema dość glupich ludzi z głupimi listami w ar a nie trzeba patrzeć tak daleko wystarczy spojrzeć na kolegów z redakcji zaraz obok. Wasz błąd polega na tym że gazeta jest zaprzeczeniem w samym sobie bo od pewnego czasu nasi ukochani idioci z cda zaczeli marudzić że Duke Nuke Forever NIE WYJDZIE [powinniście poczytać własną gazetę byście się pośmiali z własnej głupoty]

Hehe, stale to robię. :) Ale tym razem śmieję się NIE TYLKO z własnej. :P

ale Duke Nuke Forewer JURZ DAWNO WYSZEDŁ...

...argh? Czemu nic o tym nie wiem?! Dlaczego NIKT nic o tym nie wie?!

...to nie rzart i rozumię że mało informacji i trudno dostać ALE W CDA JEST NAWET TA REKLAMA!!! i to na ostatniej stronie. Co mnie tak w tym zdenerwowało był fakt że w numerze 13/2002 na stronie 166 w artykule GAME OVER jest urzalanie się tych psełdo redaktoruw...

A propos moje psełdo to Smagler. :)

...że Duke Nuke Forever niewyjdzie a w tej samej gazecie na ostatniej stronie obok tpsuw są reklamy a w tych nie pozornych reklamach jest dowud głupoty redakcji CDA, więc jest taka rzułta ramka nad nią biały napis coś dla ciała na czerwonym tle i jeziemytym spisem alfabetycznym Duke Nuke Forever tam jest! (...)A ty Smugler jesteś jednym z autoruw tego tekstu!

Tej reklamy? Aha, tego głupiego „urzalania się" w Game Over? Zatem nie jednym, ale JEDYNYM. Nie każdy w końcu potrafi takie głupoty walić z kamienną twarzą - nie zamierzam z nikim dzielić się sławą.

Dlatego rządam oficjalnych preprosin nie tylko dlamnie ale terz dla wszystkich czytelnikuw od tych redaktoruw kturzy tę bzdurę [w naj łagodniejszym nazwaniu tego] przeprośiny najlepiej w stopce redakcyjnej oraz wydrukowanie tego listu w AR.

To ostatnie da się załatwić. Przeprosiny zaś umieścimy nie w stopce - a na grzbiecie pisma, będzie JESZCZE śmieszniej.

Jako wielki fan FPP musiałem czytać terz jak kilku innych redaktoruw w FPP maga zin [elektronicznej wersji oczywiście] terz opowiadało tę bzdurę. Wprowadziliście wielu czytelnikuw w błąd [mnie włącznie] oczekuję przynajmniej przeprosin. Na przyszłość taka rada aby to się więcej nie zdarzyło czytajcie własną gazetę razem z reklamami [nawet tymi najmniejszymi] i nie czekajcie tylko na informacje o grach od dystrybutoruw gry i firmy przez to wciągneliście dobrą firmę w duże straty związane z tą legendarną grą.

Hanter

(Nie wiem, czy uwierzycie - to nie jest podpucha, ten gość pisał to serio... ARGH.) W ramach pokuty postanowiliśmy wykupić WSZYSTKIE niesprzedane przed 1.06.2003 egzemplarze DNF na terenie całej Polski! Co tam - Europy... Co tam - całego świata! I to po 1000 $ za egzemplarz!

Aha. No i te przeprosiny... :P Nie jezt naszom finom, rze pżegapiliźmy premierem Djuka! Fstyt nam! I dlatego BDZEBRAŻAMY SA TE PSDÓRY!

Zniszczona wizja

Czy wiesz, że to zdjęcie redakcji w CDA 4/03 zniszczyło mi „kawałek" wyobraźni? Nie było na tym zdjęciu Smugglera, jak go sobie wyobrażałem.

Bo nie było go na nim w ogóle. Smuggler robił zdjęcie. :) Ale za to pojawił się we wstępniaku.

Wyobrażałem sobie SMG jako łysego tłuściocha ze świńskimi oczkami ukrytymi za okularami grubymi na 5 cm. Siedziałbyś w spodniach i bieliźnianej podkoszulce (jak w amerykańskich filmach), zapychał się pizzą i popijał piwem. Śmierdziałbyś potem, miałbyś 3-dniowy zarost, a dookoła pełno by było puszek i butelek po piwie, pudełek po pizzy i paczek po chipsach. Jako podkładka pod myszkę służyłby ci stary numer Vampa. Sorry, ale tak sobie ciebie wyobrażałem (bez obrazy, mówię serio).

Hm... Podejrzane. Wizja ta bowiem całkiem bliska jest prawdy... w niektórych fragmentach. :) A Vamp jako podkładka? Niezły pomysł! Sprawdzę.

Serrrdeczności

Pozdrawiam Elda i życzę mu miłego wstawania wieczorami oraz tulenia malutkiego „sekuelka". Jak malutki znosi jego norweski metal? Gdy w młodości słucha się takich rzeczy - człowiek się odmóżdża. Chyba ojciec Elda też lubił tę muzykę. Dobra, a teraz na poważnie - przekaż pozdrowienia Eldowi i niech pochwali żonę, no bo się spisała (dzielna jest); oraz pochwal Jasia i podrap za uchem za opiekę nad „szczeniakiem".

Bartuś Musiał

Ludzie i ludziska

Smugglerze, otóż - te poważne teksty (AR 4/03) to niewypał, bo są śmieszne i osobiście uważam, że taka forma AR jest fajniejsza.

Migiel

Eee... chyba rozumiem - na drodze do Kołomyi pięć po trzeciej nodze.

Czytam to pismo już 5 lat i koniec wyśmiewania się z piszących do was idiotów! Pora stać się jednym z nich :)

Nero

W twoim przypadku refleksja ta spóźniona jest o jakieś dwa lata. :)

Proszę was, abyście w następnym CDA umieścili sterownik, który jest potrzebny, by gry z PSX chodziły na komputerze.

@lien

Ten sterownik nazywa się „karta PSX" i jest do nabycia w sklepach pod nazwą „konsola". Nawet nie musisz jej instalować w PC-cie! Wystarczy podpiąć pod telewizor - i działa! (Ostatnio - w ramach promocji - dodają do niej wbudowany w kartę napęd CD!) I kosztuje mniej niż porządne GF 4 MX. (Są też emulatory PSX na PC, ale to już zupełnie inna bajka...)

Zakupiłem niedawno komputer i jest wciąż na gwarancji, ale nie wiem, czy go reklamować, czy blond, o którym wam zaraz napiszę - jest do poprawienia samodzielnego? (...) Jeśli chodzi o ten blond - komputer w czasie instalacji programów i gier wyświetla komunikat: BLOND W ZAPISIE NA DYSK C lub po prostu się zawiesza i pokazuje niebieski ekran. A przy instalacji niektórych gier trzeba ciongle machać myszą, by się nie zawiesił.

Maxio

Sądzimy, że użycie farby koloryzującej L'Oreal rozwiąże wszystkie problemy z blondem komputera. A tak serio - nie znamy odpowiedzi (do serwisu – biegiem, marsz!), ale pisownia „błąd" jako blond (OK - wiem „błond") to dla nas EKSKREMENTALNIE zabawny babolek. (Bośmy się mało - ten, tego - ze śmiechu przy czytaniu!) Jestem James. James Blond. :)))

PS Wiem, że wytniecie większą część listu, ale chyba im więcej napiszę, tym więcej zostanie?

Quest

Jak widać - nie zawsze się to sprawdza.

Znalazłem w nowym CDA babola - jak smarknąłem to chyba wpadł między strony.

Ketyow

To najpaskudniejszy babol w naszej historii! Nie waż się więcej czytać CDA bez chusteczki w dłoni!

*czytam cda kupe czasu mam 21 lat posłuchajcie mr jedi smugler barnaba i reszta waszej kliki wasze odpowiedzi w AR to istna kaszana bluzgacie na czytelników i mieszacie nas z błotem troche szacunku niewszyscy mamy po 12-13 lat, są też poważni czytelnicy mimo że was lubie to coraz słabiej z powodu waszego wszędobylskiego idiotyzmu macie swoje lata więc zachowujcie się jak przystało i odpowiadajcie z sęsem zakute cymbały poniosło mie zaco wam płacą,nie chodzi mi oto aby to zostało opublikowane bo itak palniecie gów****y tekst na odczepke,niezalezy mi natym, mam nadzieje że ta wiadomość dotrze chociarz do jednej z waszych zakutych pał.*

[???]

Dotarła do jednej z naszych zakutych pał (hociasz mosze i do dwuh...). I oto efekt - od dzisiaj odpowiadamy z sęsem. Mientowym.

Z sęsem [mientowym] odpowiadali

Smuggler & Mr Jedi

Tipsy

Anno 1503 A.D.

Znajdź plik (będzie w Bonus2=>Trainers=>Anno 1503) plik: **annoframe.dll**, i zastąp nim oryginalny: annoframe.dll, w grze. Kiedy już będziesz już miał nowe dll, uruchom grę i stosuj kombinacje klawiszy:

[CTRL] + [T] - +5 Tools
[CTRL] + [H] - +5 Wood
[CTRL] + [Z] - +5 Stone
[CTRL] + [M] - +5 Money
[SHIFT]+ [C] - cheat menu

Delta Force: Black Hawk Down

Uruchom grę, naciśnij tyldę [~] i wpisz:

fc1ef2ed - uzupełnia amunicję
3cfe170c - nieskończona amunicja
91d428aa - dostajesz Megahp
43b24753 - nietykalność

Devastation

Podczas gry wejdź do konsoli i wpisz:

god - god mode
allammo - 999 amunicji
ghost - przechodzenie przez ściany
DopeFish - wszelka broń, god mode, kasa
walk - anuluje powyższe tipsy
sptravel SP3M6-BukkoRoof - misja finalna

Empire Earth : Art Of Conquest

•Wszystkie cheaty
Otwórz chat-box i wpisz: **My name is methos.**

•100 000 każdego surowca
Naciśnij [Enter], wpisz: **all your base are belong to us.** Ponownie naciśnij [Enter].

Gunmetal

Podczas gry naciśnij [F8] i wpisz:

MADMECHASTREISAND - amunicja na maksa
MADCOSMODNA - energia na maksa
MADDUCTTAPE - pełne osłony
MADRUBYSLIPPERS - latamy [robotem!] (użyj A/Z)
MADBANANAPEEL - wracamy na ziemię
MADBUCKETOWEASELS - turbo Mode
MADGETOUTANDWALK - anuluj turbo Mode
MADMAXAMILLION - 1 000 000 kasy
MADCASTLEARRGH - poziom finalny

Line of Sight: Vietnam

Podczas gry naciśnij tyldę lub klawisz ['], by wejść w talk mode. Wpisz:

/cheatcheat - aktywizuje cheat mode
/ac - godmode, nieskończona amunicja, latamy
/godmode - nietykalność
/invis - niewidzialność
/fly - latamy
/ammo - nieskończona amunicja
/fovs - widzisz pole widzenia wroga
/winmission - wygrywasz misję
/losemission - przegrywasz misję
/hitlermode - Hitler mode
/dogmode - ?
/give - ?
/stats - ?
/cvdraw - ?
/pathdraw - ?
/noint - ?
/wpcondraw - ?
/wpdraw - ?

Postal 2

Naciśnij [Shift] i klawisz [@] lub [~] w tym samym czasie, by wywołać konsolę. Wpisz: **SISSY**, by zaktywizować cheat mode. Teraz wpisz poniższe kody:

Alamode - god mode
PackNHeat - wszelka broń
PayLoad - masz kupę amunicji
IAmSoLame - wszelka broń, kupa amunicji, nietykalność
PiggyTreats - dużo pączków
JewsForJesus - sporo kasy
BoyAndHisDog - masz tresowanego pieska
Jones - apteczki albo cosik takiego? :)
SwimWithFishes - radar
FireInYourHole - włączasz kamery w rakietach (ponoć zabawne)
IAmTheOne - drzemka?
LotsAPussy - dużo kotów (ponoć się przydają)
BlockMyAss - pancerz
SmackDatAss - inny pancerz
IAmTheLaw - mundur policjanta
Healthful - zdrowie na maksa + cztery apteczki
Whatchutalkinbout - ?
Oasma - ?
RockinCats - robi coś z bronią... i kotami
DokkinCats - anuluje poprzedni cheat
IFeelFree - ghost mode (przenikanie przez mury - wpisz ponownie, by anulować)
LikeABirdy - fly mode (latamy - wpisz ponownie, by anulować)
Fly - ?
Walk - ?
Slowmo (wartość) - szybkość gry?

The Sims: Unleashed

Aby włączyć cheaty, w czasie gry wciśnij klawisze [Ctrl] + [Shift] + [C], a następnie wprowadź dowolny z poniższych kodów.

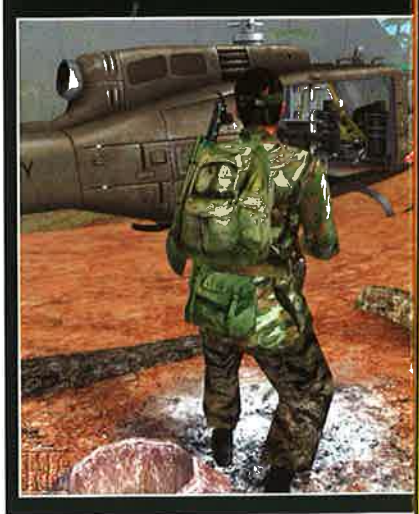
Uwaga!
Wpisanie: „!" (bez cudzysłowów), powtarza ostatni cheat, zaś: [;] - pozwala wprowadzić kilka cheatów naraz, oddzielając je od siebie [;].

rosebud - dostajesz 1000 simoleonów
nessie - przywołuje potwora z Loch Ness, kiedy przejdziesz na ekran centrum miasta, sąsiedztwa lub wakacyjny
move_lots - zmienia pozycje działek w sąsiedztwie (naciśnij [Esc], by je zachować)
show_zones - włącza/wyłącza otoczki wokół działek
crash - wiesza grę
quit - kończy grę
water_tool - umożliwia tworzenie strumieni
interests - wyświetla osobowość i zainteresowania
map_edit - włącza/wyłącza edytor mapy
move_objects on - umożliwia przesuwanie dowolnych obiektów
history - zapisuje plik z historią rodziny
hist_add - dopisuje nową pozycję do historii rodziny
autonomy [1-100] - zmienia poziom autonomii Sima
sim_speed [-1000-1000] - zmienia szybkość gry
grow_grass [0-150] - zmienia szybkość rośnięcia trawy
lot_size ### - zmienia wielkość działki
bubble_tweak ### - zmienia wysokość, na jakiej pokazują się dymki
visitor_control - umożliwia kontrolę gości z klawiatury
cam_mode - zmienia tryb pracy kamery
edit_char - tryb tworzenia postaci
draw_all_frames on/off - włącza/wyłącza wszystkie klatki animacji
draw_floorable on / off - włącza/wyłącza obramowanie pól, na których można budować

Vietcong

Uruchom grę, naciśnij tyldę [~], by wejść do konsoli, wpisz cheat, naciśnij [Enter].

GIFTFROMPTERODON - aktywizuje poniższe cheaty
CHTHEAL - uzupełnia twoje zdrowie
CHTHEALTEAM - uzupełnia zdrowie oddziału
CHTWEAP (X) - dostajesz broń z numerem X (z przedziału 0-30)
CHTAMMO - uzupełnia amunicję
CHTGRENADES - dostajesz granaty
CHTALLQF - dostęp do quickfight?
CHT3PV (0/1) - widok TPP (wpisz 1, by włączyć – zero, by wyłączyć)
CHTCANNIBALS - ?
CHTKOSTEJ - ?
SHOWFPS (0/1) - ilość FPS (wpisz 1, by włączyć – zero, by wyłączyć)
SHOWPROF (0/1) - inne statystyki (wpisz 1, by włączyć – zero, by wyłączyć)



programy muzyczne ● gry ● programy edukacyjne ● rozrywka ● programy muzyczne ● gry ● programy edukacyjne ●

TERAZ

MAGIX
see. hear. feel. create

JUŻ NIE MASZ WYBORU!

składając zamówienie otrzymasz płytę pełną plików wav "WAVY DLA WYMAGAJĄCYCH"*

*i pisemny sposób na wykorzystanie zawartości

79,00

Magix Soundpool 5
Ponad 5000 sampli.Strictly 80's, Disco/House vol.2, Hip Hop vol. 3, Techno Trance vol.4, Pop Rock 2001. Pięć płyt CD.

79,00

Magix Soundpool 6
Ponad 5000 sampli. 2 Step, R&B Soul, Latin Salsa, Dance vol. 2, Nu Crossover. Pięć płyt CD.

79,00

Magix Soundpool 7
Ponad 5000 sampli. Techno/Trance 5. Nu Metal. Easy Listening. World Music. Special FX. Pięć płyt CD.

269,00

Magix video 2.0 deluxe
Napisy, efekty, zakręcone wejścia, montaż a nawet blue box - słowem studio wideo na maksa

49,00

Magix music maker gwarnitor 6
Jeden z najbardziej udanych programów dla twórców nowoczesnej muzyki, 3CD i symboliczna cena

39,90

Magix techno maker
Machina techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny!

29,90

Magix mp3 maker gold
Załaduj pliki z Internetu, swojej kolekcji CD lub kaset magnetofonowych, zmiksuj przy wykorzystaniu tego programu, wypal własny CD z hitami

29,90

Magix Play R XXL
Sprawdź się jako DJ. Odtwarzaj nagrania z dwóch źródeł i miksuj je ze sobą

39,90

Magix PC cleaning lab
M.in: odszumianie, eliminację trzasków, wycinanie wokalu (karaoke)

139,00

Magix movies to CD&DVD
Obróbka filmów na domowym PC

129,00

Magix pictures to CD&DVD
Edycja i zarządzanie zdjęciami

99,00

Magix CD&DVD burnR
Nagrywa CD i DVD, konwertuje MP3, edytuje okładki

49,00

Magix Hip Hop music maker
Jeszcze nigdy wcześniej tworzenie własnej muzyki hip hop nie było takie proste. Dołączy to również wideoklipów.

Obraz, muzyka, tekst i wideo... życie i komunikacja wszystkimi zmysłami. W pełny sposób tworzysz swój własny świat i publikujesz w internecie. Każdy! Wszędzie! W dowolnym czasie! Twórczość bez ograniczeń. personal rich media

99,00

Magix music maker
rewelacyjny program do tworzenia muzyki na konsoli PlayStation 2. Sample w zestawie

99,00

39,90

Cena promocyjna przy zamówieniu dowolnego innego produktu z serii MAGIX

MAGIX Piano & keyboard workshop
Nauka gry na pianinie i syntezatorze

OFERTA AKTUALNA DO UKAZANIA SIĘ NASTĘPNEGO NUMERU NINIEJSZEGO CZASOPISMA

COŚ DLA CIAŁA

Age of empire collectors edition	159,9	Cutthroats	19,9	Heroes IV 2.0	92,9	Master of Orion 3 PL nowość	109,-
Age of Empires Gold	32,9	Divine Divinity nowość	126,9	Hitchcock: Ostatnie cięcie	19,9	Medal of honor: Sparehead	99,9
Alien versus Predator	49,-	Disciples II:		Hugo gorączka czarnych diamentów stara cena: 79	76,9	Midtown Madness	32,9
Atlantis 3	49,9	Mroczne Proroctwo(PL)	42,9	Hugo magiczna podróż stara cena 79	76,9	Morrowind (The Elder Scrolls III) nowość	94,9
Baldurs Gate 2		Duke Nukem		Hugo tropikalna wyspa stara cena 79	76,9	Myth: Kodeks Absolutu (PL)	62,9
- Tron Bhaala	58,9	Manhattan Project stara cena: 79	39,9	Hugo tropikalna wyspa 2 stara cena 79	76,9	Myth III: Era Wilka (PL)	49,-
Battlefield 1942	109,-	Empire Earth: Sztuka Podboju (PL)	62,9	Hugo zaczarowany dąb stara cena 79	76,9	NBA LIVE 2003 nowość	119,9
Beach Life	72,9	Europa Universalis:		Hugo Bohaterowie sawanny	76,9	NHL 2003	119,9
Bob Budowniczy: damy radę	43,9	II Wojna Światowa (PL) nowość	86,9	Icewind Dale II (PL)	94,9	Nascar Racing 2003 Season	122,-
Bowling (kręgle)	19,9	Fallout 2	19,9	Iron Storm (PL)	86,9	Neverwinter Nights	128,9
Cartoon Maker PL	49,9	Frontline attack		Jazz Jack rabbit	39,9	No One Lives Forever 2	119,9
Capitalism 2	39,9	- war over europe	69,-	Kajko i Kokosz		Partners	52,9
Celtic Kings (PL)	85,-	Głupki z kosmosu	29,9	w Krainie Borostworów	19,9	Perfect Pool (bilard)	19,9
Close Combat: Invasion Normandy	34,-	Gry karciane 1	25,-	Klaps - Przygody w zaczarowanym świecie filmu	49,-	Pet Racer stara cena 59	44,9
Codename Outbreak	24,9	Gry Karciane 1&2	39,-	Kozacy: Sztuka wojny PL nowość	68,9	Pet Soccer stara cena 59	44,9
Colobot	24,9	Gry Karciane 2	25,-	Kurka wodna 2		Pinbale i gry zręcznościowe	25,-
Combat Flight Simulator	32,9	GTA III stara cena 99	92,9	Zemsta Pana Franka	18,9	Planeta mafii	19,9
Command & Conquer Generals nowość	119,-	Hegemonia PL nowość	76,9	Mafia (PL)	82,9	Piston PL	92,9
		Harry Potter i kamień filozoficzny	59,-			Reah dvd/CD	42,9
		Harry Potter:Sekrety Komnaty Tajemnic	119,-			Reah+Schizm	59
						Road wage	18,9
						Robin Hood:	
						Legenda Sherwood PL	27,9
						Robbo millenium	42,9
						Różowa Pantera po skarb się wybiera	44,9
						Saga Heroes	
						of Might & Magic PL 9 CD	143,9
						Saga Icewind Dale (PL)	119,9
						Schizm (dvd lub 5CD)	42,9
						Schizm + Reah (DVD)	65,9
						Scooby Doo i Miasto Duchów	62,9
						Settlers 4 ZŁOTA EDYCJA	98,9
						Sims zwierzaki (PL)	74,9
						Sims balanga	74,9
						Sims wakacje bestseller	74,9
						Sims światowe życie	74,9
						Snajper PL	39,9
						Splinter Cell PL	126,9
						Syberia (PL) nowość	74,9
						Soldiers of fortune 2	154,9
						Spiderman stara cena: 169	158,9
						Star trek	
						deep space 9 dominion	49,9
						Sudden Strike Forever	72,9
						Szymek Czarodziej (PL)	72,9
						Target	19,9
						Taxi Challenge	29,9
						Taxi driver	27,9
						The Thing	121,9
						Tony Hawk Pro Skater 2	38
						Toon car	18,9
						Tomb Raider 3	29
						Total Immersion Racing	89,9
						War commander	94,9
						Warcaby stara cena 59	49
						Warcraft III stara cena 129	89,9
						Warrior: Kings (PL)	46,9
						Wnerwiony działkowicz	29
						Quake 2	38

132,90

Championship Manager 4 PL

92,90

Delta Force: Helikopter w ogniu PL

124,90

Sim City 4 PL

92,90

Operation Flashpoint: Platynowa Edycja

118,90

Praetorians PL

132,00

Tomb Raider: The Angel of Darkness

126,90

Splinter Cell PL

152,90

Silent Hill 2 PL

85,90

Project IGI 2: Covert Strike PL

159,00

Metal Gear Solid 2: Substance (DVD)

89,00

Gothic 2 PL

149,90

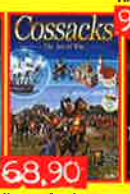
Unreal II The Awakening

118,90

James Bond 007 Nihgtfire

56,00

Heroes of Might and Magic IV: Winds of War PL



68,90

Kozacy Sztuka Wojny

92,90

Devastation PL

152,90

Indiana Jones and the Emperor's Tomb

119,00

Rainbow Six 3: Raven Shield

92,90

Grom PL

92,90

American Conquest PL

32,90

Age of Empires Gold Edition

32,90

Combat Flight Simulator

19,90

Cutthroats

32,90

Midtown Madness

29,90

Emperor Battle for Dune

92,90

Port Royale (PL)

99,90

Medal of Honor: Allied Assault

92,90

Bloodrayne

119,00

Command & Conquer Generals PL

72,90

Battlefield 1942 The Road to Rome

TANIOCHA

Kurka Wodna 2	19,9	Hopmon	19,9	Przeklęta Ziemia	14,9
Afrikan Safari Deluxe	19,9	Imperium Aztekow	14,9	Scooter Pro	19,9
Ball	14,9	Indyki deluxe	14,9	Search & Rescue	19,9
Bowling	19,9	Kart Challenge	14,9	Shadow Company	14,9
Casino	19,9	Kurka w kosmosie 3D	19,9	Sheep	19,9
Człowiek gór	14,9	Kurs prawa jazdy 2003	19,9	Sleepwalker	19,9
Dzikie Gęsi	14,9	Max i Maria na zakupach	14,9	Tooncar	19,9
eJay Dance 3 (PL)	19,9	Pasjanse	19,9		
Ford Racing	19,9	Perfect Pool	19,9		

PORABANE CENY czyli kolejny zjazd **WYPRZEDAŻowy** (ilości mocno ograniczone)

Europa Universalis Gold PL	9,9	S.W.I.N.I.A. PL	9,9	Zakręcone rytmy i tapety muzyczne	9,9
Defender of the Crown PL	9,9	RIM - wojna o planetę PL	9,9	Rowery	9,9
Opasy PL	9,9	Case Closed PL	9,9	Megaraca 3 PL	14,9
Nino kroniki agenta PL	9,9	Etherlords PL	9,9	Mortyr	19,9
Milionaire 2 PL	9,9	Resurrection	9,9	Krzyżacy	19,9
Książę i Tchórz PL	9,9	Wavy dla wymagających	9,9	World War III PL	19,9

I wiele innych, z aglądaj często do działu wyprzedaż w **www.fajny.pl**

dźwięk - loopy

amunicja do programów muzycznych

ambient dub	25
dance	25
future wave	25
hard house electro	25
klimatyczne brzmienia	25
techno power	25
hip hop 1	25
hip hop 2	25
hip hop 1&2	39
hip hop 3	25
minimal techno trance	25
music party system 1	25
music party system 2	25
zakręcone rytmy i tapety muzyczne	25
midi power	14,99

Wybierz zapłać

Zadzwoń po bezpłatny KATALOG

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ:
od godz. 8.00 do 16.00
(071) 3537002
od 10.00 do 21.00
(071) 3110358
0601 732888
FAKSUJ:
(071) 3537010
PISZ na adres:
EXE, Skr. poczt. 63,
53-650 Wrocław 57
INTERNET:
www.exe.com.pl
exe@exe.com.pl
SKLEP FIRMOWY:
Centrum Bielany Wrocławskie,
Galaktyka EXE,
ul. Czekoladowa 9,
sklep nr 260,
Wrocław
BIURO HANDLOWE:
EXE, ul. Kolista 8,
54-152 Wrocław.

prowadzimy także sprzedaż hurtową, poszukujemy partnerów handlowych

Ceny zawierają podatek VAT. Stałe koszty przesyłki 8,90 zł. Płatne przy odbiorze.

EXE DIRECT

www.fajny.pl

12 MIESIĘCY GWARANCJI

Twoje oczy Go lubią

Monitory NEC MultiSync® LCD

NEC

SuperFine TFT
doskonałe panele LCD
z kątem widzenia obrazu aż do 170°

NaViSet™
pełne sterowanie
parametrami monitora
z poziomu systemu Windows

OmniColor™
najbardziej naturalny standard
reprodukcji i odwzorowania kolorów
dla monitorów LCD

Technologia Ambix™
połączenie interfejsu
analogowego VGA
i cyfrowego DVI

Pełna 36-miesięczna
gwarancja **door to door**
obejmująca również system
podświetlania panela

OmniColor™
NaViSet™
ambix TECHNOLOGY
Liquid
15" 21"
3 lata
door to door serwis
TCO 99

NEC/MITSUBISHI
NEC-MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY

PC Kurier · ENTER · Najlepszy Zakup PCWK · Produkt Roku PC WORLD KOMPUTER

Więcej informacji:
tel.: (0 prefix 12) 422 18 20
www.nec-mitsubishi.pl

Autoryzowane punkty sprzedaży monitorów NEC MultiSync®

Białystok A3.PL 085 664 44 44 • MEGA.COM 085 745 54 23 • SIMMTECH 085 747 00 51 • ZETO 085 741 68 56 • **Bielsko Biała** KONTRAST II 033 819 35 17 • **Bydgoszcz** LOGON 052 326 00 00 • **Chełm** WIZARD 082 562 80 50 • **Elbląg** INFOTECH 055 233 70 78 • **Gdańsk** GRAL 058 345 20 00 • **Gdynia** AUTO 058 661 20 05 • ALT-COMPUTER 058 620 58 51 • **Gliwice** WASKO 032 332 56 63 • **Głogów** TPC 076 835 72 47 • **Grylino** LOGOS 091 432 36 26 • **Jelenia Góra** TPC 075 642 03 90 • **Kalisz** SOFTON 062 767 60 38 • **Katowice** KG CENTRUM 032 781 81 33 • **Kielce** KWARK 2 041 368 61 22 • SKANER 041 343 11 69 • **Kraków** BIT COMPUTER 012 421 17 31 • CD PROJEKT 012 421 26 17 • **Kraśnik** INSTALL NET 081 826 18 30 • **Kutno** AKCES 024 253 86 43 • **Legnica** TPC 076 862 09 95 • **Leżajsk** PIONEER 017 242 88 83 • **Lubin** TPC 076 841 11 70 • **Lublin** RESET-PC 081 532 04 25 • **Łódź** FAST 042 613 37 00 • IDEAL 042 682 25 06 • LUCKY STAR 042 639 51 49 • OL-MAR 042 637 71 12 • PROFIT CZ 042 631 94 20 • **Mysłowice** KG CENTRUM 032 222 13 37 • **Olsztyn** BIT SERWIS 089 535 95 94 • ETOS 089 535 08 08 • SL COMPUTER 089 535 38 74 • **Opole** QUANTO 077 441 77 51 • BUDOREX 077 442 71 61 • **Płock** iT SYSTEMS 024 268 98 04 • **Poznań** AXE PRIM 061 833 70 71 • GROTTIS 061 827 26 87 • HARDSOFT TELEKOM 061 662 28 00 • KOMPUTRONIK 061 832 62 57 • PRODATA 061 841 74 45 • PRO-INFO 061 662 57 21 • **Radom** EUROSOFT 048 363 24 19 • **Siechnice** EON 0607 660 239 • **Szczecin** LOGOS 091 488 18 19 • **Świdnica** TPC 074 852 09 64 • **Tychy** VIDEOBIT 032 227 69 75 • **Warszawa** LORIEN 022 618 12 71 • EMITER 022 841 48 41 • FORMAT 022 625 40 09 • PARSER 022 636 69 85 • RIMCO 022 616 01 33 • STATIM COMPUTER 022 840 37 31 • TWINS 022 584 91 00 • **Wrocław** AGE COMPUTER 071 327 27 27 • POP LAND 071 794 70 92 • PROLINE 071 341 88 32 • TPC 071 339 85 44 • INTER-ES 071 782 11 47 • **Zielona Góra** PCT 068 324 09 50 • 068 324 09 60 • **Żarów** ADA 074 857 03 80